

ИТРО МАНИА

КАК
правильно
искать
в Интернете



№9 2000 (36)

журнал для настоящих геймеров

Legend of the Five Rings

Про MTG
можно
забыть?



Вскрытие DeusEx и Kiss



руководства и прохождения

Age of Empires 2: The Conquerors

mp3
MPEG 2 layer 3

Музыкальные
программы
**НОВОГО
времени**

CD



650 мегабайт
демо-версий, патчей, трейнеров, утилит,
игровых дополнений, сохраненок.....

MONSTRUM MAGNUM

энциклопедия фэнтези-монстров



Вторая жизнь для Jagged Alliance 2 • Карты и моды для Vampire: The Masquerade Game Wizard - альтернатива МТС • Игровой взлом: теория и практика • Все про FTP
MTG: Основы колодостроения • Конкурсы и викторины • И многое, многое другое...

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >



QUAKE III ARENA

ИГРОМАНИЯ

В оформлении обложки
использована иллюстрация Брома

Приветствую! Август, как и предполагалось, был мертвым месяцем, и игровая индустрия почти что не радовала нас свежими классными играми. Некий минимум, конечно, прослезился на прилавки сквозь мертвую завесу позднелетнего затишья, но вряд ли можно назвать этот мизер по-настоящему значимым. Впрочем, это, как обычно, затишье перед бурей. Буря уже приближается. Поток игр хлынет на прилавки с начала октября и достигнет своего апогея в конце ноября — под Новый год. Причина давным-давно известна: под Рождество резко поднимается продаваемость всего, чего только можно купить. Человечество в едином неостановимом порыве затаривается подарками для близких и знакомых плюс еще обеспечивает себя приятным времяпрепровождением на период зимнего отдыха (особенно те, для кого зимний отдых проходит в виде каникул).

“Матрица” — рубрика, которой свойственно точно отражать ситуацию на рынке. Игр нет — в “Матрице” шаром покати. В данном случае пристанище на ее страницах обрели адд-он к Age of Empires и небольшое руководство по Hired Team: Trial. А больше ничего стоящего и не было.

Про то, что в августе ничего не выходит, всегда известно наперед. Поэтому мы, заранее обеспокоившись этим фактом, припасли для вас совершенно потрясающий материал, который должен стать настоящим подарком для всех, кто по-настоящему любит и ценит компьютерные (и не только) игры. “Monstrum Magnum” — это гигантская энциклопедия фэнтезийных монстров, написанная человеком, всю сознательную жизнь увлекающимся ролевыми играми во всех их формах и разновидностях. На данный момент мы не знаем больше никого, кто обладал бы настолько же огромным багажом информации. В этом номере опубликована ровно половина (иначе не скажешь, так как это в аккурат половина монстров, которых решено было включить в состав энциклопедии) “Monstrum Magnum”. Остальное будет публиковаться в следующих двух-трех номерах — зависит от того, как в следующие месяцы сложится со свободным местом в журнале.

Но продолжим. Сейчас я, видимо, сообщу новость, радостную для одних и печальную для других. Сначала объясню. В последнее время мы с неприятным удивлением для себя обнаружили, что в номере, хоть он и доверху забит практическими материалами разной степени полезности, совершенно нечего читать. Получается не игровой журнал, а сборник разной всячины. Плюс к тому, есть предложения о создании целого ряда крайне интересных (в том числе и для нас самих) рубрик, которые на данный момент просто некуда приткнуть. Как итог, когда уже окончательно накопилось, на редакционном собрании было принято решение уменьшить “Матрицу” вдвое-втрое, публикуя в ней только самое необходимое, что действительно

нужно людям для успешного прохождения игр. Самый сок, самые ключевые моменты — вы найдете это в журнале. А что до всего остального... впрочем, не будем забегать вперед. Скажу лишь, что мы не станем лишать вас руководств и солюшенов, которыми всегда славилась “Игромания”. Просто они будут публиковаться... иным путем. Каким — вы узнаете в следующем номере.

Из остального. Я бы рекомендовал вам прочесть статью о ситуации, сложившейся с клубом “Даймонд XXI век”. Нам надоело оставаться в стороне, и впервые за свою историю “Игромания” обращается к проблемам, далеким от непосредственно игровых. Далее. В игровых журналах, в Интернете, везде и всегда часто поднимается тема того, “как должна бы выглядеть идеальная игра”. Статья про игру Game Universe (известную также как Computer World) — еще один Город Солнца, который, наверное, никогда не будет построен, но на появление которого дико и до боли хотелось бы надеяться. Далее. Рубрики “Вскрытие” и “КОдекс”, похоже, справляют праздник Ивана Купалы: они цветут зловещим цветом, постепенно превращаясь в конвейер по переработке игровой продукции в коды и взломы, открывая свету игровые ресурсы и вытаскивая на поверхность самое ценное, что удастся обнаружить. И если праздник Ивана Купалы бывает однозначно не чаще раза в год, то геймхакерская часть нашего журнала намеревается продолжать прогрессировать от номера к номеру. Далее. Любителей внекомпьютерных игр наверняка заинтересует углубленный разбор Legend of the Five Rings, которая теоретически (правда, чисто теоретически) может прийти на смену MTG в России. Что же касается самого MTG, то рекомендую крайне внимательно изучить статью “Колодостроение”. Несмотря на сравнительно малый объем, это, возможно, лучшая статья Саши Яценко за последние полгода его работы в “Игромании”.

Напоследок мне хотелось бы выразить благодарность бывшим сотрудникам “Игромании”, которые по личным причинам независимо друг от друга были вынуждены уйти из журнала. Ребята, надеюсь, жизнь еще повернется другой стороной медали, и нам представится возможность снова поработать вместе!

По всем вопросам, связанным с номером, как обычно, можете писать на мой электронный ящик либо на почтовый адрес журнала. У нас не хватает сил отвечать на всю огромную массу приходящей к нам корреспонденции, однако — прочитывается и фиксируется каждое мнение, каждая просьба. И двойное спасибо всем тем, кто вспомнил, что у “Игромании” в сентябре — трехлетний юбилей. Огромное спасибо вам за поддержку!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
parchuk@igromania.ru
Зам. ген. директора
Евгений Исупов
isupoff@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов
editor@igromania.ru

Редакторы

Олег Полянский
rod@igromania.ru
Алексей Кравчук
operKOT@igromania.ru
Святослав Торик
torick@igromania.ru

Редактор компакт-диска

Игорь Власов
viv@igromania.ru

Корректор

Изабелла Шахова
burivuh@igromania.ru

Дизайн и верстка

Виктор Кайков
victor@igromania.ru
Павел Васин
kabanok@igromania.ru

Серийный художник

Андрей Казанджий

Web-программист

Денис Валеев
webmaster@igromania.ru

Вспомогательный состав

Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru
С.С.М.
csm@igromania.ru

Альтер-эго редакции

Катя Синичкина
kat@igromania.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 455.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена
ЗАО «Лаборатория Касперского».

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 2292 © «Игромания», 1998-2000.
Тираж 31500.

ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!

Подписаться на журнал «Игромания» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу ГКРФ по телекоммуникациям «Почта России». Подписка 2000.

Подписной индекс **38900** для «Игромании» без CD и **29166** — с диском.

CD-МАНИЯ**4-14**

Демо-версии	4
Патчи	5
Трейнеры	7
ИГРОВАЯ ЗОНА	7
Калькулятор для "Сегуна"	11
"МатрицаPlus", "Deathmatch", "Вскрытие", "Матрица"	12-14
Софтверный набор, DLH, Музыкальный софт	14
Техническая поддержка	14

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН**16-22**

Игры	16
Индустрия	19
Россия	20
Даты выхода игр	21
Российский компьютерно-игровой хит-парад (50)	22

MONSTRUM MAGNUM**23-46**

Энциклопедия фэнтези-монстров	23
-------------------------------	----

RULEZZ&SUXX**48-55**

В разработке	48
---------------------	----

Age of Sail 2, Clive Barker's Undying, Delta Force: Land Warrior, Empire Earth, FlashPoint: Status Quo 1985, Gunlock, Harbinger, JetFighter IV: Fortress America, Legends of Might and Magic, MechWarrior 4: Vengeance, Nomads, Project Overdrive, Sigma, Startopia, Z2, Zeus: Master of Olympus

Вердикт	53
----------------	----

Age of Empires: The Conquerors Expansion, Carmageddon The Death Race 2000, Hired Team: Trial, Infestation, Puzzle Station, Road Wars, Solaris 1.0.4.

Альтернативное мнение	55
------------------------------	----

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА**56-69**

Game Universe. Игра, в которую могут играть все	56
"Даймонд XXI век". В силу обстоятельств	60
"Корсары": хищники сказочных морей	62
Wizardry VIII. Девять лет ожидания	67

DEATHMATCH**70-74**

Новости Дефматча	70
Quake 3	70
Half-Life	71
Клубные новости	73
Россия — чемпион Европы!	74

ВСКРЫТИЕ**76-83**

Game Wizard. Призрак минувшего прошлого?	76
Deus Ex. Приключения Васи Пупкина	77
Операция "KISS"	78
Игровой взлом. О том, как это происходит	81

КОДЕКС**84-87**

Стандартные коды	84
-------------------------	----

Age of Empires 2: Conquerors, Dark Reign 2, Deus Ex, Heavy Metal FAKK2, Icewind Dale, Star Trek Deep Space 9: The Fallen (Demo), Star Trek Voyager: Elite Force (Demo), Submarine Titans, Unreal Tournament

Шестнадцатиричные коды	85
-------------------------------	----

Cleopatra	
-----------	--

Игровые ресурсы	85
------------------------	----

Kiss: Psycho Circus, Grand Prix 3, MDK 2, Cleopatra	
Кое-что о формате .bik и .smk	87

**АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ**

Age of Empires 2	5
Age of Empires 2: Conquerors	4, 14, 53, 84, 124
Age of Sail	48
Aide de Camp II	7
Aliens vs. Predator	7
Baldur's Gate	20
Baldur's Gate 2	21
Carmageddon	
The Death Race 2000	53
Charm of War	20
Circus Maximus	17
Cleopatra	85, 87
Clive Barker's Undying	48
Codename Eagle	5
Counter-Strike	13, 70
D&D 3rd Edition	110, 111
Daikatana	96
Dark Reign 2	7, 84
Dark Sun	110
Dark Zion	16
Delta Force: Land Warrior	48
DeusEx	77, 84
Diablo 2	5
Diablo 3	17
Diaspora	96
Dogs of War	5
DOOM	96
Empire Earth	49
European Wars:	
Cossacks (Казак)	4
FlashPoint: Status Quo 1985	49
Grand Prix 3	17, 86
Ground Control	12, 136
Gunlock	49
GURPS Discworld	111
Half-Life	13, 71-73
Halo	18
Harbinger	50
Heavy Metal FAKK 2	5, 84,
Heroes of Might and Magic 3	156
Hired Team Trial	54, 132
Icewind Dale	84
Infestation	54
Jagged Alliance 2	9
JetFighter IV: Fortress America	50
KISS Psycho Circus	6, 78, 85,
Legend of the Five Rings	114



Monstrum Magnum

Legends of Might and Magic	50
Lula 3D	19
M&M's: The Lost Formulas	18
Magic: The Gathering	111, 112, 122, 154, 156
Majestic	96
MDK 2	6, 87
MechWarrior 4: Vengeance	51
Nomads	51
Paradise Cracked	20
Pokemon	16
Puzzle Station	54
Quake III: Arena	13, 17, 18, 70-74
Road Wars	55
Roller Coaster Tycoon	16
RUNE	72
Shogun: Total War	11
Sigma	51
Solaris 1.0.4.	55
SpecOps 2	8, 16
Spells of Gold	20
Star Trek Deep Space 9:	
The Fallen	84
Star Trek Voyager (Elite Force)	85
Startopia	52
Submarine Titans	8, 20, 85
Sudden Strike	
(Противостояние 3)	4
Taxi 2	4
Terminator CCG	110
Terminus	6
The Sims	8, 97
Tomb Raider	17
Unreal	
Tournament	6, 72, 73, 74, 85
Vampire: The Masquerade	9
Warlords Battlecry	7
Wheel of Time	111
Wizardry VIII	67
Worldcraft	142
X-Tension	7
Z2	52
Zeus: Master of Olympus	53
Адамант MUD	108
Брат 2: Adventure Game	19
Вне закона	
(Project Overdrive)	20, 52
Корсары	62
Проклятые земли	21
Самогонки	22
Шторм (Echelon)	20

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

88-93

Железные новости	88
Монитор с точки зрения человека. Советы по выживанию в условиях кибернетизации общества	90

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

94-95

Ваши вопросы. Наши ответы.	94
----------------------------	----

ИНТЕРНЕТ

96-109

События за месяц	96
FTP и все-все-все	98
Музыка нового времени	101
Игровые ссылки	104
Интересное в Сети	104
Эффективный поиск в Интернете	105
MUD: Alter Ego в Сети. Создание персонажа (часть вторая)	108

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

110-123

За истекший месяц...	110
Основы профессионализма в MTG: "Колодостроение"	112
Legend of the Five Rings	114
Архетипы колод: "Лучшие из лучших"	122

МАТРИЦА

124-135

Age of Empires 2: The Conquerors	124
Hired Team: Trial	132

МАТРИЦА PLUS

136-143

Ground Control. От простого к сложному (окончание)	136
Worldcraft FAQ	142

ПОЧТА

144-146

Почти разговор о погоде	144
-------------------------	-----

ЮМОР

148-150

В любом журнале должен присутствовать элемент серьезности...	148
--	-----

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

151-159

Тест №2: Экономические симуляторы	151
Монстрический конкурс	152
Magic: The Gathering. Пять турнирных задач	154
Подведение итогов нескольких конкурсов	156
Кроссворд	158

ПОДПИСКА 1, 159-160

Алфавитный список игр в номере

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Компания "Руссобит-М" — 15
Компания "Бука" — 47
Компания "DataForce" — 75
Компания "Ark System" — 87
Игровой сайт "Absolute Games" — 89
Компания "ILM" — 147
Компания "NCPort" — 155
"Станция 2000" — 4-я стр. обложки

Monstrum Magnum





ДЕМО-ВЕРСИИ



ftp://216.65.3.194/demos/suedemo_d2.exe

Представьте себе Commandos, возведенную в степень Command and Conquer.

Под вашим командованием сотни бойцов. Но все они могут умереть в любой момент — от взрыва гранаты, от случайного артобстрела, да просто от нападения группировки хорошо вооруженных солдат противника. Враг всегда обладает выгодной по сравнению с игроком позицией. Вашим солдатам приходится ползать на брюхе по песчаным дюнам, по асфальтированному шоссе, по лесным рощам. И все ради выполнения какого-то пустячного задания — типа три автобуса расстрелять. Такова игра! А игра, как известно — жизнь...

Age of Empires 2: Conquerors

Жанр RTS
Разработчик Ensemble Studios
Издатель Microsoft
Требования P-200, 32Mb
Размер 36,2Mb
Время на освоение 5 минут
Время на прохождение 20 минут

<ftp://216.65.3.194/demos/Age2XTrial.exe>

Демка адд-она ко второй части знаменитой стратегии в реальном времени дает поиграть лишь в одну миссию за Ацтеков (Монтесума). Этого, в принципе, хватает,



тегорически отказывается) в демке, но сколько там всего!.. Судя по демо-версии, в финале нас ожидает чудовищное количество апгрейдов (реально — раза в четыре больше, чем в AoE2), огромное количество разных юнитов (от барабанщиков до конницы), не поддающиеся описанию масштабы отдельных карт и битв (может, и до Полтавской битвы доберемся), немалые технические свершения в связи с переходом в очередную эру... В общем, демка, хоть и выглядит сыровато, представляет вниманию геймера широкое поле для изучения и деятельности.

Taxi 2

Жанр Аркадные гонки
Разработчик Blue Sphere
Издатель Blue Sphere
Требования PII-233, 32Mb, 3D ускоритель
Размер 11,1Mb
Время на освоение 5 минут
Время на прохождение 15 минут

<ftp://telepac.pt/pub/3dfiles/games/taxi2demo.exe>

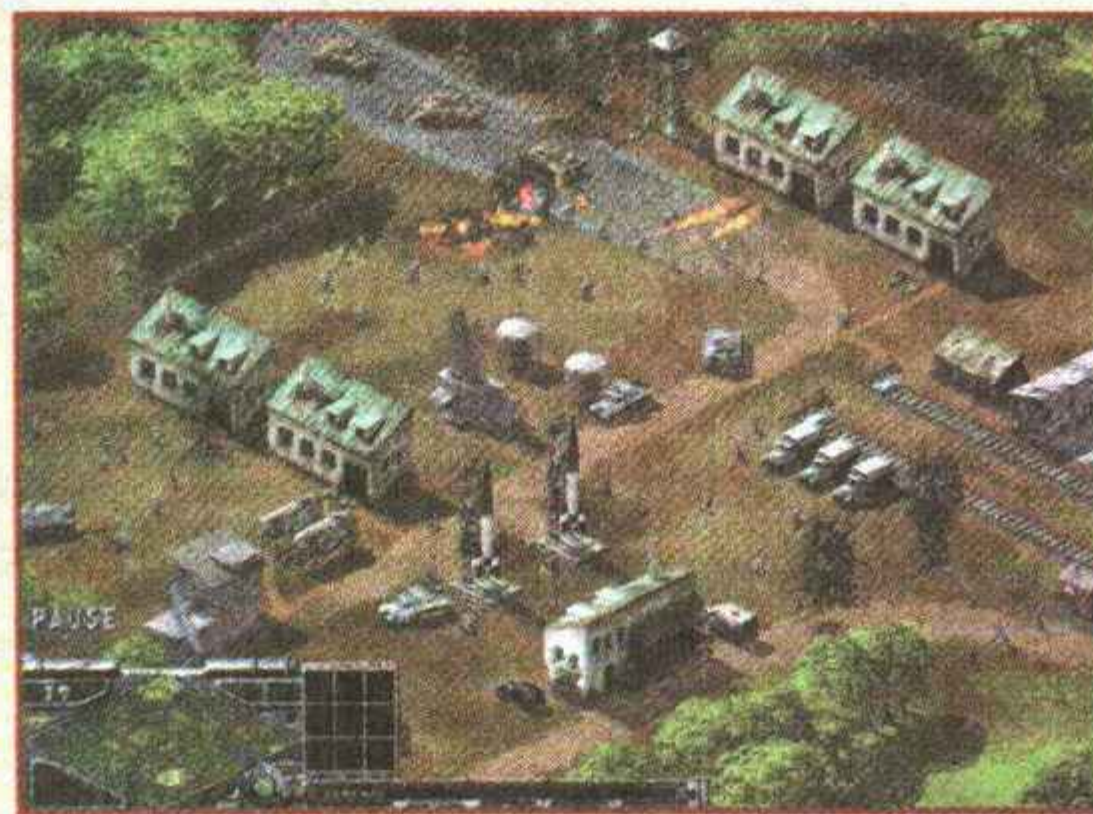


Люк Бессон в свое время создал великолепный шедевр современного action-кино. Фильм назывался «Такси» и повествовал о смелом Даниэле, таксисте-дальнобойщике, который встречал опасности и крутые повороты жизни лицом к лицу.

В этой игре вы снова играете за Даниэля, причем на этот раз вам придется выполнять аж 12 миссий (в демке только одна), как разъезжая по столице Франции, так и посещая провинции типа Марселя. Увидеть Париж — и задавить! ■

Sudden Strike (Противостояние 3)

Жанр Тактическая стратегия в real-time
Разработчик CDV Software
Издатель «Руссобит-М»
Требования PII-200, 32Mb
Размер 62,8Mb
Время на освоение 10 минут
Время на прохождение 30 минут



чтобы поглазеть на красоту индейских жилищ, сработанных дизайнерами джунглей и сельв, а также разобраться в функционировании новых зданий и юнитов. В общем, для ознакомления тем, кто еще не купил сам адд-он. Кстати, прохождение полной версии игры (а в том числе и демо-версии) находится в рубрике «Матрица».

European Wars: Cossacks (Казак)

Жанр RTS
Разработчик GSC Game World
Издатель «Руссобит-М»
Требования PII-266, 32Mb
Размер 49,2Mb
Время на освоение 20 минут
Время на прохождение 60 минут

ftp://216.65.3.194/demos/ew_cossacks_demo.exe

Эпические войны семнадцатого века... Гусары и артиллерия... Девять тысяч юнитов на одной карте... Бывает и такое. Похоже, очень похоже на Age of Empires. Всего одна сторона (слово «раса» язык произносить ка-

ПАТЧИ



Age of Empires 2

Версия 2.0a
Размер 2.52Mb

<ftp.avault.com/patches/age2upa.exe>

Кажется, первая заплатка, вышедшая для AoE. Первая и весьма мощная: в ней исправляется множество ошибок, связанных с ландшафтом. Например, больше нельзя поставить Farm или Wall, если место хоть чуть-чуть занято лесом. Или вот Fish Trap поверх рыбного источника ставить нельзя. А еще требушеты перестали мазать по целям, стоящим на другом уровне ландшафта. Также подправлены многие ошибки редактора сценариев.

Codename Eagle

Версия 1.33 Win2K fix
Размер 0,4Mb

www.codenameeagle.com/Downloads/cwin2kfix.exe

Лечит проблему с запуском игры под Windows 2000.

Diablo 2

Версия 1,03
Размер 0,92Mb

ftp.blizzard.com/Pub/diablo2/patches/D2Patch_103.exe

Основное достоинство этой заплатки в том, что лечатся две ошибки. Первая связана с попыткой воздействовать на один и тот же предмет двумя игроками одновременно (мультиплеер, естественно). Второй баг возникает, когда вы пытаетесь запустить «Диаблу» на машинах с видеокарточкой, на борту которой присутствует ровно 64 Мб видеопамяти. Да, и еще: не пугайтесь, если послания от Battle.Net вдруг станут желтыми. Так задумано.

Dogs of War

Версия v1.03
Размер 2,13Mb

<ftp.talonsoft.com/pub/patches/dogsoftwar/DOW103US.zip>

Не особенно важный патч. Из всех достоинств можно выделить два. Голоса ваших подчиненных по ходу игры уже не меняются. И Корвоиды больше не станут живыми мертвецами. Остальное — видимость.

Heavy Metal FAKK2

Версия v1.02
Размер 2,86Mb

ftp.avault.com/patches/fakk2_102.exe

Как ни странно, но по этому патчу никакой информации нигде нет. Хотя ходят

ДЕМО-ВЕРСИИ

Age of Empires 2: Conquerors
European Wars: Cossacks (Козаки)
Sudden Strike (Противостояние 3)
Taxi 2

И Ц Р О

МАНЮШ

№9 2000 (36)

ДЕМО-ВЕРСИИ

ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

ТРЕЙНЕРЫ

SAVE-ФАЙЛЫ

ИГРОВАЯ ЗОНА

ДЕАТНМАТСН

УТИЛИТЫ И СОФТ

РЕДАКТОРЫ

СЕНТЯБРЬ 2000
Демонстрационный CD-ROM

09



ИГРОВАЯ ЗОНА

Aide de Camp II
Aliens vs. Predator
Dark Reign 2
Sims Art Studio
SpecOps 2: Operation Bravo
Submarine Titans
Vampire: The Masquerade
Jagged Alliance 2

Unreal Tournament
Warlords Battlecry
X-Tension

ТРЕЙНЕРЫ

Age of Empires 2: Conquerors
Carnageddon TDR 2000
Dark Reign 2
Submarine Titans

ВСКРЫТИЕ

Game Wizard
QuickView
WinDasm

МАТРИЦА PLUS

Ground Control

SAVE-ФАЙЛЫ

Age of Empires 2: Conquerors

БЕАТИМАТЧ

Для Quake 3: Classic CTF,
Powerpillz, Alliance CTF.

Для Half-Life: Lambda Arena,
Rocket Crowbar, Opposing
Force CTF, Kanonball и Counter-
Strike, бета-версия 7.0f

Карты для Quake III: Arena

Демки с чемпионата
BWEC'2000

ПАТЧИ

Age of Empires 2
Codename Eagle

Diablo 2

Dogs of War

Heavy Metal FAKK2

KISS Psycho Circus: The

Nightmare Child

MDK

Terminus

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Библиотеки для DLH
Калькулятор для Shogun

Техническая поддержка:

Святослав

(storic@igromania.ru)

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ

K-Jofol 0.51

MusicMatch Jukebox 5.1

Sonique Player 1.6.3.

WinAmp 2.65 (полная версия)

VQF-плагин для WinAmp

Unreal Tournament

Версия v428

Размер 6Mb

ftp.avault.com/patches/utpatch428.exe

Для начала, эта заплатка лечит Direct3D'шные проблемы предыдущего официального патча — 425. Еще примерно пятьдесят процентов фиксов направлено на редактор UnrealEd2. Остаток потрачен на исправление мелких ошибок, связанных с серверами и коннектом с игроками.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Версия v1.1

Размер 11,73Mb

ftp.avault.com/patches/kpcptch11.exe

Первым пунктом в списке излеченных багов идет... 6 новых мультиплеерных карт! Правда, дальше там есть еще куча серверных нововведений (выделенный сервер, пинг и др). И что самое главное, введен специальный эффект для режима бога!

MDK 2

Версия Просто патч

Размер 0,7Mb

ftp.avault.com/patches/MDK2-Patch-1000.1.zip

Эта заплатка не самая ожидаемая, но в ней уже есть кое-какие исправления. В частности, bioware'овцы починили ошибку, в связи с которой игра не запускалась в Windows Millenium. Также обновили программный код, касающийся OpenGL. Еще Доктор Хокинс не будет записываться во время комбинирования предметов во избежание ошибок.

Terminus

Версия v1.1 — v1.8

Размер 1,25Mb

www.vvisions.com/terminus/patches/TerminusWinPatch11to18.exe

Эта игрушка грозит стать вторым «Баггерфоллом». К ней выпущено уже десять патчей, и, боюсь, разработчики на этом не остановятся. К данному моменту исправно стал работать менеджер, правильно подсчитывая стоимость корабля. Свойства Razor avionics bay тоже исправлены. Отрицательных наград выставлять больше не будут. Пофиксена ошибка «Memory not already allocated». Ну и со скриптами разобрались...

слухи, что он лечит вылет игры во время роликов, улучшает поддержку Voodoo2, ставит возможность использования OpenGL-драйвера и возводит работу с памятью до недостижимых величин.

Warlords Battlecry

Версия v1.01
Размер 2,13Mb
ftp://avault.com/patches/Battlecry_101.exe

Вот уж патч, так патч! Воистину хороший патч. Вводит новую систему распределения опыта. Создаваемому герою можно придать новые характеристики («Ironman Modes»). Добавлена возможность создавать свои темы Героев (портрет плюс голосовая озвучка). Группам юнитов можно отдавать приказы патрулировать местность. Create Artifact больше не делает проклятых вещей. Ну и многое, многое другое.

X-Tension

Версия 1.5
Размер 1.14Mb
<http://people.freenet.de/HL11/XT11to15.exe>

Три основных части этого патча исправляют: 1. Проблему огромных сохраненок. Утверждается, что в оригинале был какой-то баг с памятью, из-за которого сейвилки могли дорости до немеряных размеров. Сейчас все работает как надо. 2. Проблему 25MW shield factories. Они все-таки производят товары. Правда, на постройку одного щита нужно в районе семи часов... 3. Ошибки с режимом SINZA. Несколько изменений, приводящих к более быстрой игре, были сделаны с упором на машины с хорошей производительностью. ■

ТРЕЙНЕРЫ

Age of Empires 2: Conquerors

<ftp://avault.com/cheats/pdgaoetr.zip>
Любое количество Wood, Food, Gold, Stone.

Carmageddon TDR 2000

<ftp://avault.com/cheats/eym-c2kt.zip>
Денег — завались!

Dark Reign 2

<ftp://avault.com/cheats/dr2mtrn.zip>
Дает очень много денег. Нелимитированное количество.

Submarine Titans

<ftp://avault.com/cheats/kn-sbmtr.zip>
Очень, очень много Gold, Corium, Metal. Прямо бесконечно. ■

ИГРОВАЯ ЗОНА

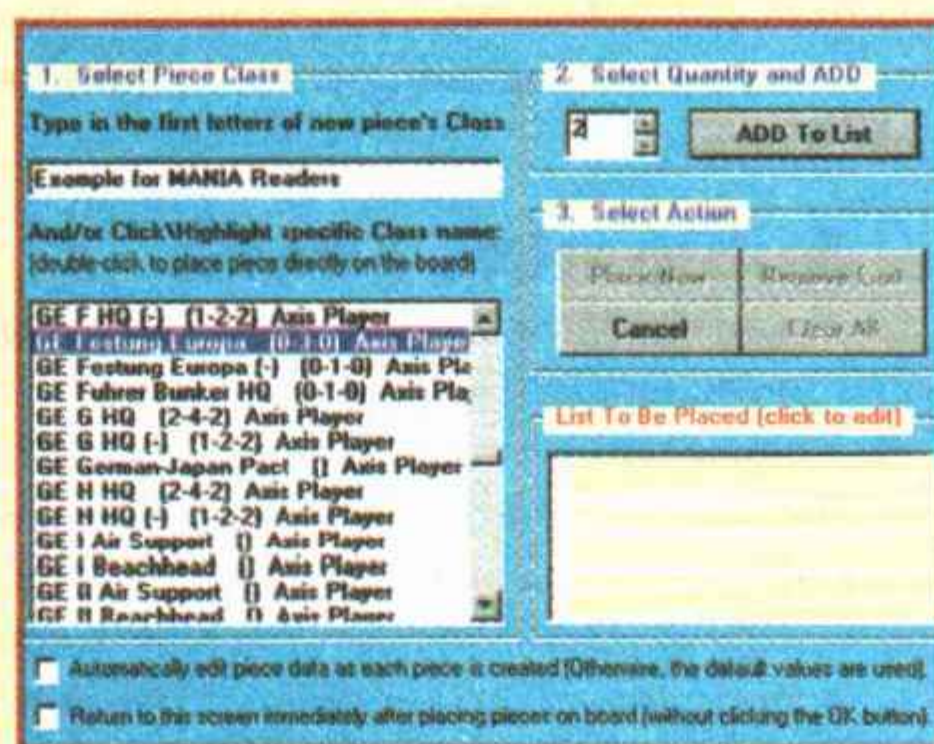


Aide de Camp II

По адресу www.hpssims.com/adc2.htm лежит одна очень любопытная разработка — Aide de Camp II. Эта программа —



своеобразный SDK, который позволяет перегонять настольные **воргеймы** в полноценную компьютерную игру (типа **Panzer General** и иже с ним). Любой человек может с помощью этой проги сделать свой



wargame или перегнать готовый в компьютерный вариант — стоит лишь поменять тексты, картинки, правила и т.п. ADCII поддерживает режим PBEM (Play-By-E-Mail, т.е. игру по почте), что является несомненным

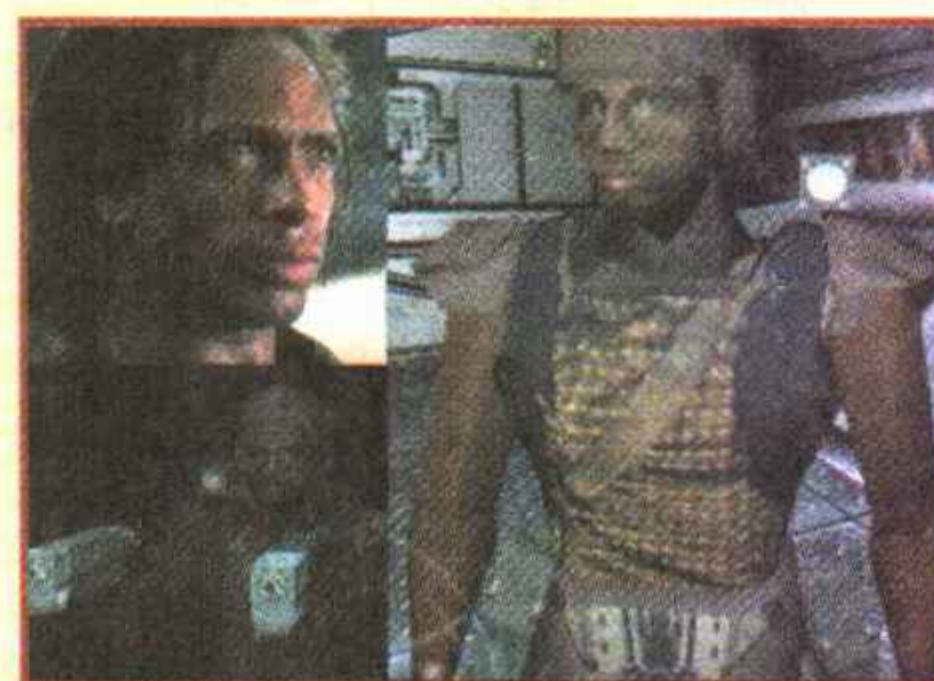


плюсом. Кстати, на сайте www.hkl1.com лежит около сотни бесплатных наборов для Aide de Camp II. Единственный недостаток этой проги в том, что она платная, но демку вполне можно посмотреть.

Aliens vs. Predator



Мы как-то уже писали о сайте AvP News (www.avpnews.com) в одном из предыдущих номеров. Так вот, появился еще один повод рассказать о его содержи-



● Вообще, на сайте AvP News можно отыскать массу всего примечательного. Например, скины, один из которых вы видите на иллюстрации.

мом — на сайте заработал раздел файлов для AvP Gold, где будут складироваться всяческие карты, скины, звуки и прочие полезности. Уже сейчас там есть то, ради чего, собственно, это все и пишется: AvP Gold Map Pack от самой Fox Interactive! Устанавливается простой распаковкой в корневую директорию AvP — не поставьте случайно в директорию /custom, как обычные карты.

Dark Reign 2

Как мы все знаем, DR2 с самого начала был заточен под всевозможные довески, так что появление оных удивления не вызывает. На нашем диске вы найдете подборку адд-онов, карт и утилит. Для установки новой карты распакуйте архив в Dark Reign 2\missions\multiplayer. Описывать карты мы не будем (их там много, и все достаточно хорошие), а адд-оны с утилитами разберем.



Адд-оны

Адд-оны устанавливаются в директорию **Dark Reign 2\mods\addon**, после чего выбираются в соответствующем меню игры.



Both Sides — модификация правил под тотальный раш. Ресурсов куча, все строят все подряд, карта огромная, и никакого баланса...

Lasting Blood Stains — делает так, что вся кровь, пролитая на землю, и обломки техни-

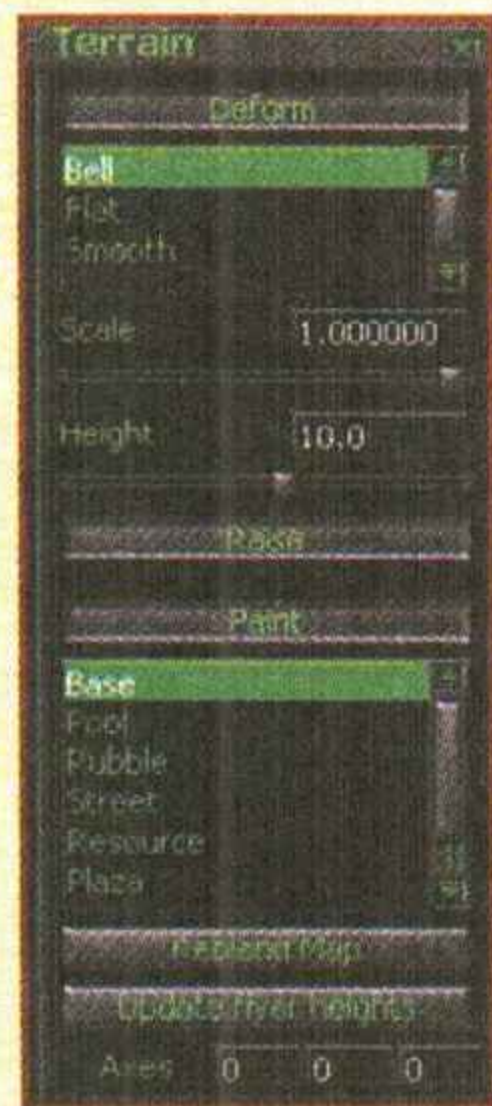
ки остаются на месте на протяжении всей игры.

Утилиты

В установке утилит нет ничего необычного, так что переходим к описанию.

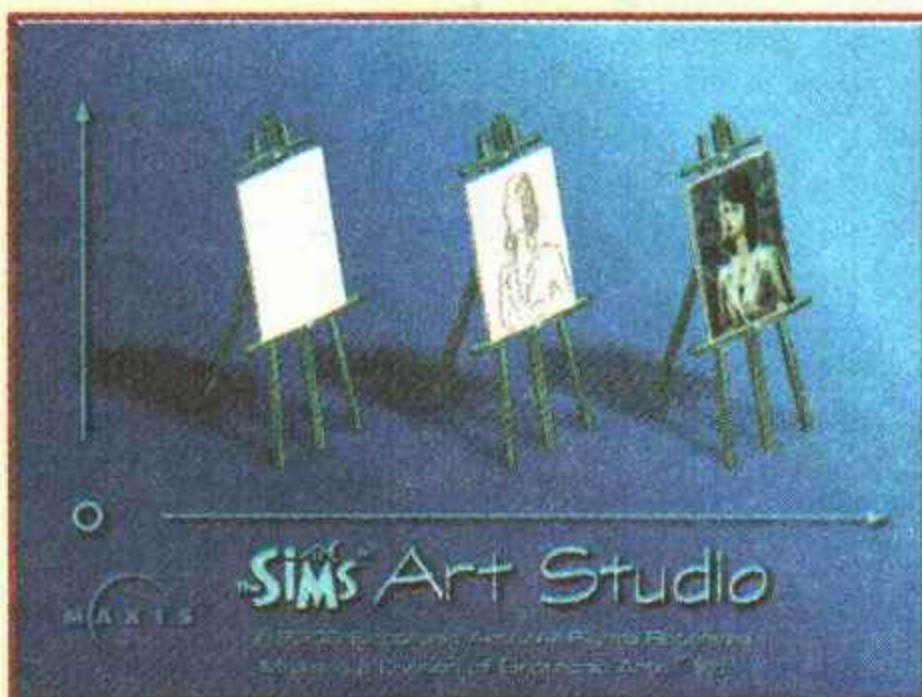
Meshviewer & 3ds Plugin for .GOD files — плагин для **Meshviewer**'а и **3dsMax**'а, позволяющий редактировать и создавать .god-файлы. Таким образом вы сможете экспортировать свои модели в игру. Для полноценного экспортирования в игру нужен **3ds XSI Exporter**.

Dark Reign 2 Construction Kit — пакет для редактирования DR2. Включает в себя **Dark Reign 2 Editor** (позволяет создавать **Single** и **Multiplayer** миссии) с подробным туториалом и описанием языка для написания скриптов.



Sims Art Studio

Сколько уже времени прошло со времени выхода **The Sims**, а шумиха вокруг них не утихает — во многом благодаря самой **Maxis**, которая всеми способами поддерживает интерес к своему хиту (дабы он не угас к выходу мультиплеерных Sims'ов). Вот совсем недавно нас порадовали еще одной утилитой — **Sims Art Studio**, которая позволяет сделать из обычных JPEG/BMP обои



для стен и потом купить их в игре. Заинтересовало? Тогда вам сюда: www.thesims.com/us/getcool/index.html. Установка проста — два раза наловить на левую лапу мыши, и готово!

Submarine Titans

На официальном сайте этой подводной RTS (www.subtitans.com) ее разработчики периодически выкладывают новые custom-карты. Мы застали только три, но, может, вам повезет больше (ведь процесс выкладки продолжается!). Чтобы установить карту, распакуйте содержимое архива в директорию **/custom** и выберите ее название в соответствующем меню игры. В дополнение к картам, на сайте лежат еще и красивые обои, которые просто нельзя не скачать. Личная рекомендация — wallpaper с большим скатообразным существом.



SpecOps 2: Operation Bravo

На сайте разработчиков **SpecOps2: Green Berets** (www.ripcordgames.com) доблестные трудяги из **Ripcord Games** выложили для



свободной скачки целый адд-он к SO2! Сейчас бесплатные адд-оны переходят в разряд тенденции (вспомнить хотя бы **NOX Quest** из прошлого номера), и хочется верить, что эта тенденция будет сохраняться и в дальнейшем. В общем, спасибо **Zombie** и **Ripcord Games** за их труды — приступаем к скачке/установке.

Operation Bravo существует в двух вариантах: **Direct3D** и **Voodoo**. Соответственно, первый вариант для владельцев большинства 3D-карт, а второй — для почитателей **3dfx** с их любимым **Glide**'ом. Для начала нужно скачать так называемые **base-files** — по 18,2Mb и 18,3Mb соответственно. Далее, скачке подвергнутся текстуры — 16Mb для **Direct3D** и 4,7Mb для **Voodoo**. Различия в размере велики, но это скорей всего из-за того, что ребята из **3dfx** до сих пор не знают, что такое 32-битный цвет. После установки основного блока и текстур придет время для скачки самих миссий. Они разбиты на пять пакетов, по типу местности и операциям: **Alpine levels** (3.8Mb), **Desert levels** (3.4Mb), **Jungle levels** (3.7Mb), **Mountain levels** (4.2Mb) и **Urban levels** (3.3Mb). Установка элементарна — **Ripcord Games** не по-

нились создать качественные **Installer**'ы, которые упрощают установку до банального нажатия кнопки «Next».



Vampire: The Masquerade — Redemption

Да, да, снова они — Вампиры! В прошлый раз мы сполна накормили вас обоями, моделями и скинами, а теперь пришло время модов и карт. С целью насытить вас этим добом, ваш покорный слуга облазил практически все известные фанатские сайты и готов поделиться извлеченными из них архивами.

Карты

Официальные карты для Vampire: TMR еще не вышли (точнее, Nihilistic выложили на всеобщее обозрение оригинальные карты, но они представляют интерес только для маппейкеров), поэтому будем довольствоваться фанатскими картами, тем более что они не лишены изюминки. Карт для Вампиров море, но на диск все выкладывать мы не будем (выложим лишь самые выдающиеся из мапов), а если этого окажется мало, то тогда вам сюда:

www.shadowtears.com/vampire/ — тут для каждой карты проставлен рейтинг и дано неплохое описание с прилагающимися скриншотами. На диск мы выложили несколько карт, рейтинг которых, по мнению посетителей данного сайта (то бишь основных поклонников «Вампира»), не ниже 8.0 (плюс карту, завоевавшую звание «карта месяца» за август — лепота!). Да, и о главном — как это все ставить. У разных типов карт свои особенности установки. Карты с расширением .nob ставятся напрямую в ко-

рень Vampires, а затем запускаются путем Multiplayer=>LAN=>Create game=>карта. Карты, имеющие расширения .nsc и .nil, кладутся в Vampire/chronicles и Vampire/levels соответственно, а запускаются по аналогии с предыдущим.

Если же в архиве карты содержится лишь файл .nil, то запускается все следующим образом: создается shortcut к Vampire, и в командной строке пишется -level имякарты.nil. Все, теперь перейдем к разговору о модах.

Моды

Если про карты особо распространяться не стоило, то про моды надо поговорить подробнее.

Abilities Mod

Просто добавляет новые абилити. Для установки нужно распаковать в собственную директорию (Abilities) в директории Vampire, после чего создать shortcut с прибавкой к командной строке -user Abilities (таким образом запускаются все моды, просто в модах от Mr. Clark'a shortcut'ы уже готовы).

Mr. Clark's Mythic 13 Add-on Pack

Этот мод добавляет в игру секретное общество под названием MYTHIC 13. Также он несет в себе 10 новых NPC для использования в chronicles и включает подробное описание этого общества, где описаны NPC, цели и внутренняя организация MYTHIC 13. Для инсталляции, как и в других модах

от Mr. Clark'a, распакуйте архив в корневую директорию Vampire, после чего зайдите в директорию Vampire/Clark и запустите мод, используя готовый shortcut. Этот мод совместим с другими модами от Mr. Clark'a (см. ниже).

Mr. Clark's Stone Hill Setting

Второй из трех модов от Mr. Clark'a. Интересен прежде всего в мультиплеерной игре (прежде всего StoryTeller'ам), т.к. фактически не несет в себе новых карт, но при этом создает город Stone Hill, используя материалы игры, плюс chronicles для него и семь новых NPC. Инсталляция происходит по аналогии с предыдущим. Кстати, этот мод содержит, так же как и предыдущий, подробное описание города, его локаций и NPC.

Mr. Clark's NPC Pack

Данный мод также представляет интерес только для StoryTeller'ов, т.к. добавляет в игру 21 NPC, что вносит существенное разнообразие в оригинал. В архив также включен .doc с подробным описанием.

Salvation Mod

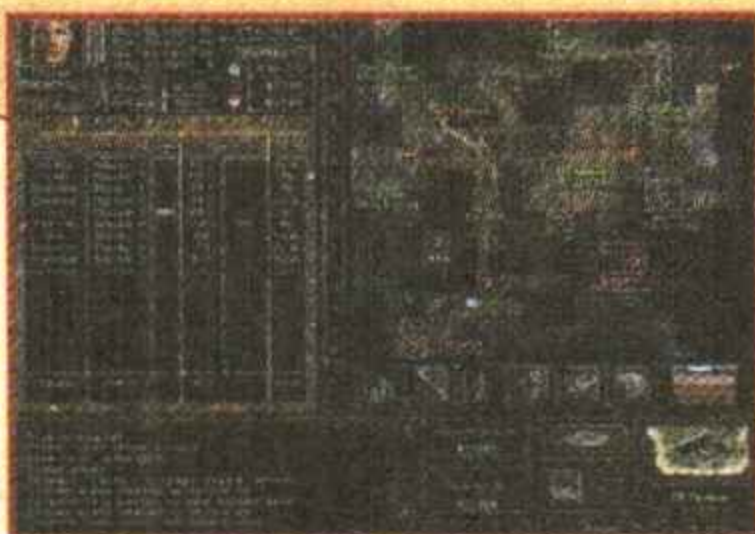
В прошлом номере мы писали о так называемом WoD Mod (<http://wodmod.themasquerade.org/>). Похоже, что этот мод набирает обороты и под него уже появляются свои моды. Один из таких — Salvation. После распаковки архива создайте shortcut с командой user wodvm.

Jagged Alliance 2

Unfinished Business

Все откладывается да откладывается, а родной JA2 уже пройден вдоль и поперек. Как скрасить ожидание? Тут помогут только всевозможные примочки. Есть в Сети такой известный сайт, «Вольный Стрелок» зовется (www.free-lancer.ag.ru).

Там, среди кучи всевозможной инфор-



мации о JA-подобных играх, разложенной по полочкам (есть даже разделы X-COM и Fallout: BOS), имеются эти самые примочки, которые нам нужны; и находятся они, естественно, в разделе JA2/Скачать. Далее идет описание собранных там программ.

Но прежде, чем мы с вами примемся за дело — от имени журнала я хочу выразить огромную благодарность ведущему сайта «Вольный стрелок» Yurg'у за неоценимую помощь, оказанную им в подготовке этого материала.



Обновления

JA2 Patch (3 Kb)

от Дмитрия Голдобина

Очень известный патч. Устраняет:

- 1) Ошибку генератора характера наемника в I.M.P.
- 2) Мусор, остающийся в окне AP во время боя.
- 3) Ошибку характеристик «Ловкость» и «Проворность» — раньше их значения были перепутаны местами.
- 4) Глюк, связанный со скрытыми перемещениями — раньше получалось так, что, чем выше этот параметр, тем громче передвигается персонаж.
- 5) Устранение двух багов, из-за которых игра вылетает в Windows 95/98.

Вообще, все это было устранено в бета-патче Буки, но не у всех он есть.

Патч «Вольный Стрелок» (1,7 Mb) от Yurg

Это патч от создателя сайта, являющийся сборником патчей Дмитрия Голдобина. Патч вносит в игру огнемёт (который должен был быть в оригинальной игре, но в релизе от него решили отказаться) и P90, а также изменяет характеристики G11 на реальные. Вдобавок исправлен ряд характеристик у других видов оружия.

Найм Ричарда Рутвена (66 Kb/822 b) от Ivan_B

Позволяет нанимать Ричарда Рутвена. Патч представлен как для английской, так и для русской версий «Агонии Власти». Внимательно ознакомьтесь с инструкцией внутри архива.

Досрочный найм Карлоса и Мигеля от Ivan_B

Что делает, уже понятно. Патч как для русской, так и для английской версий. Чтобы установить патч, распакуйте файлы в директорию «..\JA2\Data\NPCdata\».

Ознакомьтесь с инструкцией внутри архива.

Ja2 Patch (4 Kb) от Марии Мендель

Этот маленький файл делает из JA2 настоящую войну. Игра строится по принципу: один выстрел — один труп. Играть страшно интересно, особенно если не сохраняешься! Для инсталляции распакуйте архив в директорию JA2 и запустите файл make_Ja3.bat. Программа внесет изменения в ja2.exe и создаст новый файл ja3.exe. Теперь, запуская ja2.exe, вы будете играть в обычный JA2, а запустив ja3.exe, — в из-

мененный. Программа работает только с версией 1.02 «Агонии Власти».

Патч СВД (2,3 Kb) от AI

Патч изменяет параметры и картинки SVD винтовки и патронов 7.62x54 и 5.45x45.

Клад в Арулько (65 Kb) от Ivan_B

После установки данного патча в секторе A9 появится клад. Для установки распакуйте архив в директорию «...\ja2\Data/maps/».

Англофикация Альянса

Комплект для превращения «Агонии Власти» в родной Jagged Alliance 2. Для многих может сильно пригодиться, т.к. перевод от Буки пусть и очень хорош, но несет в себе массу глюков, с которыми часто просто нельзя жить. Да и опять же, многие просто предпочитают играть в оригинале на английском, и ничего с этим не поделать. Перед установкой прочтите файл instr.txt.

Апгрейд англофикации «Агонии Власти» 1.05 до 1.06 (1,9 Mb)

Обновление англофикации. Эти файлы устанавливаются поверх старых.

Мод JA2 от Wildfire

Патч для английской версии и англофикации, при этом ставится только поверх версии 1.05. Для установки просто нужно распаковать содержимое архива в директорию JA2. Вносит массу изменений, начиная с изменений характеристик до полной замены озвучки для некоторых видов оружия. Выпущено уже три версии этого патча, и он признан на мировом уровне (как и многие проги для JA2 отечественного производства, надо заметить) крупнейшими сайтами о Jagged Alliance.

Warehouses Patch от Ivan_B (79 Kb)

В JA2 на карте существуют три склада с вооружением, месторасположение которых каждый раз генерится заново, делая недоступными все их в каждой игре. Этот патч лечит данную «проблему».

Программы

Ну ладно, хватит на сегодня обновлений — у нас еще программы полезные есть.

IMP Editor v2.1 (292 Kb) от Василия Прокопова

Программа для редактирования файла imp.dat.

JA2 WAV Extractor (276 Kb) от Mammoth

Извлекает звуковые файлы из игры.

STI конвертер и व्यювер (261 Kb/93 Kb) от AI

С помощью этих программ можно просматривать формат .sti и конвертировать в него изображения.

SLF Extractor (15 Kb) от Glass

Выворачивает все содержимое .slf-файлов наружу.

Редактор binarydata.slf (236 Kb) от Евгения Курочкина

Эта программа позволяет редактировать файл binarydata.slf (изменять параметры NPC и предметов) от версии 1.02 «Агонии Власти».

NPC View (147 Kb) от Ivan_B

Эта утилита позволяет просмотреть условия найма NPC и другие параметры.

Item Viewer (57Kb) от Ivan_B

Полезная программа для просмотра списка возможных вещей в различных секторах и вероятности их появления. Для инсталляции распакуйте содержимое архива в директорию программы и скопируйте туда binarydata.slf (для инсталляции дополнительно надо распаковать .slf с картами и переписать их туда же).

Карта Арулько v4.01 (3.3 Mb)

Великолепная html-карта Арулько с очень удобным интерфейсом, подробной картой всех секторов и описанием NPC, присутствующих в данном секторе, плюс много других возможностей.

Вы будете смеяться, но на большинстве крупных зарубежных сайтов, посвященных теме JA, лежат именно наши отечественные программы. Ничего лучше того, что сделали ребята на «Вольном стрелке», никто показать не смог. Единственным найденным исключением является сайт Lord of the Bytes (www.webcodesign.de/LotB/) — тут находится несколько полезных прог, которые, правда, работают только с английской версией.

JA2CME (484 Kb)

Программка для создания собственного мерка. Распределяем статистику и способности мерка, а потом даем ему оружие.

JA2HCC (361 Kb)

Очень полезная программа, показывает шансы на попадание по цели в процентах. ■



КАЛЬКУЛЯТОР ДЛЯ «СЕГУНА»

Прежде чем действовать, просчитай. Побеждает тот, кто первым соразмеряет все шансы — таково правило вооруженной борьбы.

**Сун Цзу.
"Искусство Войны".**

Shogun Battle Calculator

Где взять: www.nd.edu/~ialbert/shogun-battle.zip

Что делает: Просчитывает результат поединка двух армий

Сложность освоения: Как простого калькулятора

Удобство: Самое оно

Вы заметили, что у юнитов «Сегуна» отсутствуют характеристики Hit Points и Damage? Дело в том, что результаты поединка в «Сегуне» просчитываются совсем иным образом, чем в подавляющем большинстве стратегий и RPG. Как? Вот об этом мы сейчас и расскажем.

Мы планировали поставить эту статью еще в предыдущем номере, но просто не успели. Впрочем, вряд ли тема хоть сколько-нибудь устарела или потеряла актуальность. Shogun — великая игра.

Базовая формула

Вот два юнита сошлись врукопашную и начинают размахивать мечами (или тем, что у них есть). Кто победит? В «Сегуне» результат поединка определяется случайным образом, в соответствии с шансом на фа-

тальный удар с той или иной стороны. Например, если воин имеет 10%-ый шанс на фатальный удар, это означает, что только один его удар из десяти окажется гибельным для противника; если 50%, значит, каждый удар может с равным успехом убить врага или не причинить ему никакого вреда; 100%-ый шанс означает, что противник падет с первым же ударом меча.

И как же определяются эти шансы на фатальный удар? Они зависят от боевых характеристик юнитов и рассчитываются по следующим формулам:

$$F1 = 50\% + [(Attack1 - Defense2) + (Morale1 - Morale2)/4] * 5\%$$

$$F2 = 50\% + [(Attack2 - Defense1) + (Morale2 - Morale1)/4] * 5\%$$

где Attack1, Defense1, Morale1 — характеристики атаки, защиты и морали первого юнита; Attack2, Defense2, Morale2 — соответствующие характеристики второго юнита. Ну а F1 и F2 — шансы первого и второго юнита на фатальный удар. Боевые характеристики юнитов можно взять из приведенной ниже таблицы.

Пусть, к примеру, сцепились Warrior Monk и Naginata. Тогда согласно нашим формулам получаем, что шансы монаха на победу $F1 = 50\% + [(5-6) + (8-0)/4] * 5\% = 55\%$, тогда как Naginata может нанести фатальный удар лишь с вероятностью $F2 = 50\% + [(0-2) + (0-8)/4] * 5\% = 30\%$.

Таблица. Базовые характеристики юнитов

Юнит	Attack	Defense	Armor	Morale	Walk Speed	Run Speed
Archers	0	0	1	0	6	10
Arquebusiers	-6	-3	2	-4	7	12
Ashigaru	-1	-1	2	-4	7	12
Cavalry Archers	1	2	3	0	8	20
Heavy Cavalry	2	6	5	4	8	20
Musketeers	-6	-3	2	-4	7	12
Naginata	0	6	1	0	6	10
No-Dachi	5	-2	1	8	7	12
Warrior Monks	5	2	1	8	7	12
Yari Cavalry	2	3	3	2	10	24
Yari Samurai	0	2	3	2	6	10

Примечание: характеристика Attack относится только к рукопашной схватке.

Однако это еще не все. Ведь воюют целые армии с разным числом юнитов. Как определить, какая армия круче? Если пораскинуть мозгами, то легко сообразить, что если в армии N воинов, а каждый воин наносит фатальный удар с вероятностью F, то за один «цикл» на тот свет будет отправлено $N * F$ врагов.

Стало бы, если сцепились две армии численностью N1 и N2, то надо сравнивать $N1 * F1$ и $N2 * F2$. Отсюда нетрудно вывести формулы:

$$V1 = 50\% + (N1 * F1 - N2 * F2) / 2$$

$$V2 = 50\% - (N1 * F1 - N2 * F2) / 2$$

определяющие вероятности победы для первой (V1) и второй (V2) армии соответственно (легко убедиться, что $V1 + V2 = 100\%$, как и должно быть).

Калькулятор

Но и это еще не все. Ведь при расчетах шансов на фатальный удар мы учли только базовые характеристики юнитов, не приняв во внимание кучу факторов, также влияющих на исход сражения: боевой порядок армии, ранг полководца, рельеф местности, усталость юнитов и т.д. Можно выписать «усовершенствованные» формулы, учитывающие все это, но тут мы рискуем окончательно погрязнуть в цифирях. И здесь нам на помощь приходит незамысловатая программка под названием Shogun Battle Calculator.



В ней первым делом надо указать типы столкнувшихся армий и их численность (окошки Unit1 и Unit2). Затем указываются:

Honour — характеристика Honour отряда;

Rank — ранг полководца всей армии;

Fatigue — степень усталости отряда;

Formation — тип боевого построения;

Elevation — возвышение одного отряда над другим: Even — ровная местность; High vs Low — первый отряд занимает более вы-

сокое положение; Low vs High — наоборот;

Unit1Attack — тип атаки первого отряда: Head on — отряд ударяет «в лоб»; Attacking flank — отряд ударяет с фланга; Attacking rear — отряд нападает с тыла;

Unit2Attack — тип атаки второго отряда, возможные варианты те же самые;

Location — где происходит сражение: Plains — на равнине; Wood — в лесу; Bridge — на мосту.

Результаты расчетов мгновенно отражаются на панели внизу:

Chance to kill — шанс нанести фатальный удар (в поединке юнит на юнит)

Damage per cycle — вероятность победы всей армии.

А также в таблице 1 указывается, сколько юнитов победителя останутся в живых и на сколько юнитов надо увеличить проигравшую армию, чтобы выровнять шансы на победу. ■

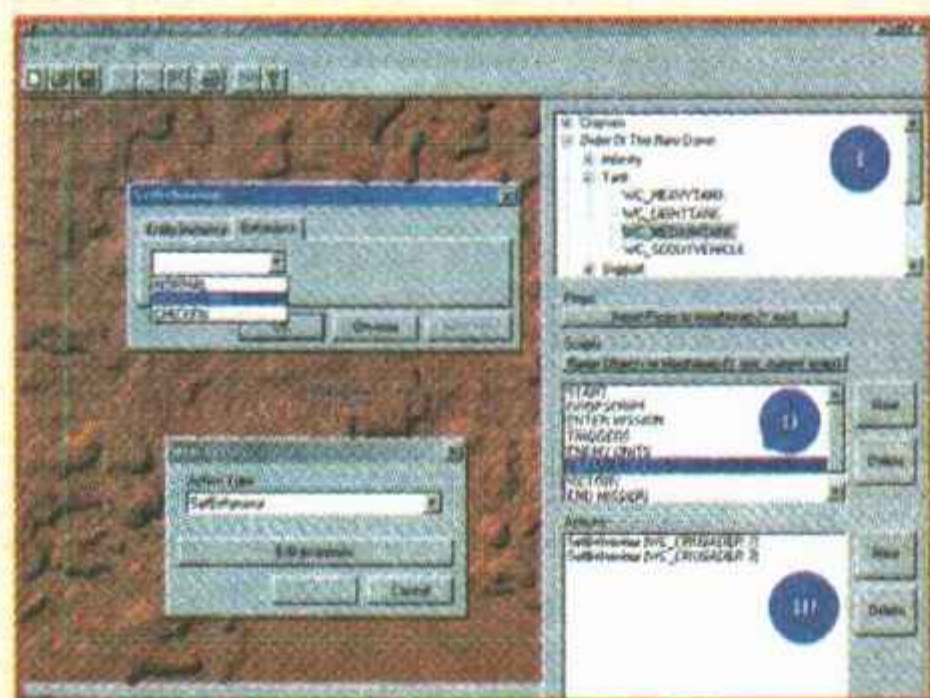
МАТРИЦА

ПЛЮС



Ground Control

Поскольку тема Ground Control в номере продолжилась, мы еще раз выкладываем на



компакт все необходимые для редактирования файлы и заново печатаем описание всего этого разномастного добра. Места в журнале занимает немного, на компактe — тоже вполне умеренно, так что пусть будет.

1. Редактор GenEd v. 3.601 SDF

Основной редактор для изготовления собственных миссий.

www.gcdomain.com/Files/GenEd.zip

2. Патч к редактору GenEd

Апдейт до версии 3.603.

www.3ddownlodos.com/showfile.php3?file_id=90844

3. Набор шаблонных файлов

Облегчает создание собственных миссий.

www.3ddownlodos.com/showfile.php3?file_id=91995

4. Простейшая миссия от «Игромании»

Может послужить «отправной точкой» для создания собственных миссий.

5. Вторая простейшая миссия от «Игромании»

Может послужить «отправной точкой» для создания собственных миссий.

6. Образец-миссия от одного фаната

Может послужить «отправной точкой» для создания собственных миссий.

www.chez.com/bcristiano/gc/NuclearMenace.zip

7. Редактор SQDEd v. 1.0

Редактирует состав армии, берущейся на миссию.

www.3ddownlodos.com/showfile.php3?file_id=91600

8. Редактор Terragen

Графический редактор для прорисовки трехмерного ландшафта.

www.planetside.co.uk/terrigen/terrigen.shtml

9. Raw To Tga

Преобразует файлы из формата .raw в формат .tga.

www.gcdomain.com/Files/raw2tga01.zip

10. Редактор брифингов BrfEd2

Редактирует брифинги.

www.geocities.com/nazgul3000/brfed.zip

11. Патч к редактору BrfEd2

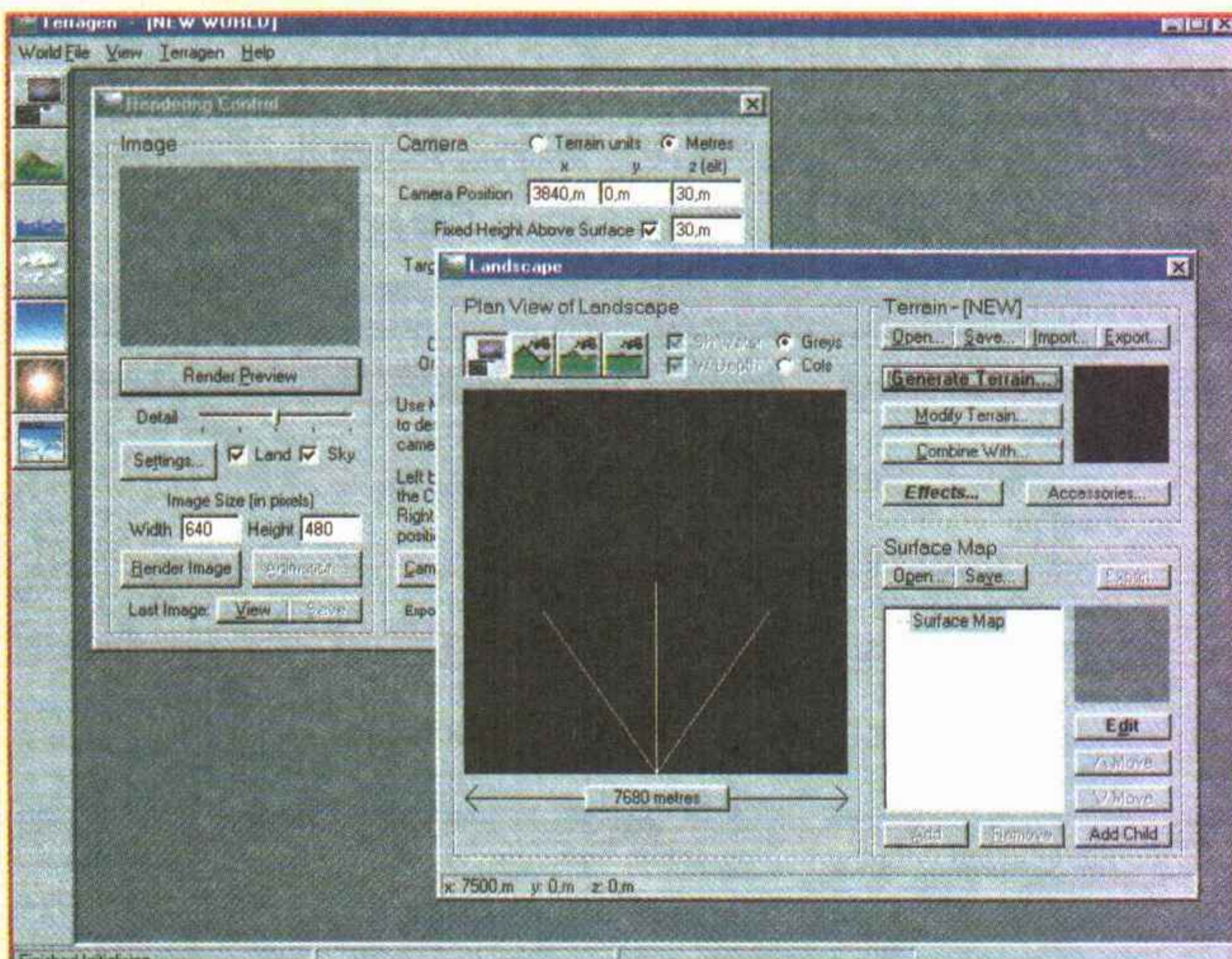
Патчит BrfEd2 до версии 2.0

www.geocities.com/nazgul3000/brfed2.zip

12. Редактор GCVEEd

Дает дополнительные опции для настройки видеоизображения.

www.gccenter.com/php-bin/getfile2.inc/14769/14769_GCVEEd.zip ■



DEATHMATCH



Моды

Для Quake 3: Classic CTF, Powerpillz, Alliance CTF.

Для Half-Life: Lambda Arena, Rocket Crowbar, Opposing Force CTF, Kanonball и — ВНИМАНИЕ ВСЕМ! — Counter-Strike, бета-версия 7.0!

Карты для Quake III: Arena

На текущий компакт мы выкладываем две карты для Quake III — ztn3dm1 и ztn3dm2, — которые должны были пойти в комплект к статье «Тактика КуЗ» из прошлого номера, но по сверхъестественным причинам не пошли.

Также, как и было обещано, названные карты сопровождаются Tournament Map Pack'ом, модифицирующим стандартные

карты q3dm6, q3dm7, q3dm12 и q3dm14 под нужды тимплея 4x4. Вопросы по механизму действия TMP адресуйте к упомянутой статье.

Мы по-прежнему исполнены надежды, что когда-нибудь у нас будут получаться компакт, где выложено все, чего мы туда сказали что выложим :-))

Кто замечает, что чего-то не хватает, сразу сообщайте.

Будем «патчить» ;-)

Руководство по установке модов

I. Установка модов для Half-Life

Для установки прежде всего необходим (хоть и не всегда) H-L последней версии; на данный момент это 1.1.0.1. Апдейты периодически появляются на нашем CD или здесь:

<ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/hl1101.exe> (апдейт для любых версий)

<ftp://ftp.sierra.com/pub/patches/pc/1101101.exe> (апдейт для версии 1.1.0.0)

Далее необходимо запустить инсталляционный файл мода или, если такого нет, установить все файлы мода в директорию, соответствующую его названию. Она должна

располагаться внутри вашей директории с игрой. Тогда полный путь к каталогу мода будет выглядеть, например, так:

C:\Sierra\Half-Life\SvenCoop

После этого запускаете игру, жмете в меню **Custom Game** и получаете список всех установленных модов. После чего выбираете нужный и запускаете его.

II. Установка модов для Q3

Аналогично, желательно иметь последнюю версию Q3, хотя это далеко не всегда является обязательным. Вы создаете директорию мода прямо в директории Q3 (как в предыдущем примере) и копируете туда файлы мода либо, если есть, запускаете инсталляшку, которая обычно делает все са-

ма. После этого начинаете КуЗ, выбираете в меню **Mods** — и вожделенный список модов перед вами. Запускаете мод и играете; иногда необходимы некоторые дополнительные операции, индивидуальные для того или иного мода. В таком случае все необходимые инструкции находятся в файле типа **readme.txt** в архиве или каталоге с модом.

Установка **Tournament Map Pack** тоже довольно проста: его достаточно разархивировать в директорию **Baseq3** Квейка (на серверном компьютере), а потом перезапустить сервер с командой **g_gametype 3**. Дальше следует выбрать карты, которые вы хотите модифицировать под тимплей, и начинать игру. Клиентские машины снабжать Pack'ом необязательно.

COUNTER-STRIKE, бета-версия 7.0 на диске этого номера!



Демки с чемпионата BWEC'2000

Если вы еще не слышали о том, что команда российских кутрикерсов выиграла

европейский тимплейный чемпионат по КуЗ, значит... бегом листайте на Deathmatch и читайте!

А потом, не делая перерыва, начинайте просмотр демок с этого чемпа, записанных

от лица победителей. К сожалению, нам удалось найти место на диске всего для трех записей, но эти три стоят того, чтобы пересматривать их ежедневно — по утрам, вместо зарядки. ■



МАТРИЦА



Save-файлы

На компакт-диске в этот раз были выложены **сохраненки** к играм **Age of Empires 2: Conquerors**, сделанные автором прохождения в номере.

Сохраненки нужно положить в игровой корень, тогда станут доступными все миссии. ■

ВСКРЫТИЕ



Из рубрики «Вскрытие» на компакт идут программа **Game Wizard**, являющаяся серьезной альтернативой для **Magic Trainer Creator**, и две программы геймхакерского профиля из статьи «Игровой взлом»: **QuickView** и **WinDasm**. ■

МУЗЫКАЛЬНЫЙ СОФТ



В рубрике «Интернет», как вы можете видеть, опубликована статья «Музыка нового времени». В ней обещается выложить на компакт программы **WinAmp 2.65** (полная версия) с **vqf-плагином**, **MusicMatch Jukebox 5.1**, **Sonique Player 1.6.3** и **K-Jofol 0.51**. Обещание выполняется. ■

DLH



Библиотека читов **Dirty Little Helper (DLH)** снова вырывается из заточения в информационной тюрьме, где, благодаря нашему правилу, она сидит три месяца подряд. Но и здесь мы решили кое-что поменять. Сто с лишним мегабайт — слишком много, как ни крути. Поэтому мы выложили только саму базу плюс свежие модули для PC и Sony Playstation. Эта практика будет продолжена и в следующих номерах. То есть теперь уже не через три месяца будет идти обновление, а постоянно. ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР



С наступлением осени явно похолодало, причем не только в области метеорологии... Редактор «CD-Мании», заваленный просьбами «положить на диск программу X или редактор Y, и немедленно!», со вздохом начал производить чистку рубрики. Результат такой. Отныне и, видимо, во веки веков на диск будут выкладываться программы, которые просто вышли в новой версии. Повторяться больше не будем. В этот раз мы выложили **ICQ 99** (у некоторых пользователей почему-то были проблемы с установкой самой свежей версии билда **ICQ 2000** с прошлого диска; поговаривают, что **Mirabilis** выпустил банально глючную версию), **Gol Zilla 3.9**, **ReGet 1.7** (русская программа). Плюс еще вышла новая версия лучшего игрового сервер-браузера **GameSpy 3D 2.22**. В ней добавилась поддержка: **KISS: Psycho Circus**, **Sanity**, **Terminus**, **Buckmasters**, **Deer Hunting**, **Rocky**

Mountain Trophy Hunter 3, **High Impact Paintball**, **LaserArena**, **RallyMasters** и **Birdhunter: Wild Wings Edition**. А также много новых элементов: например, когда вы идете играть — аська сразу же переключается в режим **Away** и извещает ваших знакомых о том, чего вы делаете и на каком сервере. Шпионит, в общем. Кроме того, включена поддержка **Roger Wilco** (эта программа обеспечивает реальное общение во время игры).

И, как обычно, **Magic Suitcase** и **Magic Trainer Creator**. По секрету сообщу, что в следующий раз я намерен оторваться как следует и, если место позволит, выложить об **MTG BCE**, что только можно скачать из Сети. Уверю, будет много интересного. ■



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА



Все, что рассматривается в рубрике и выкладывается на компакт, является работоспособным, т.е. наделено умением успешно устанавливаться на вашем компьютере и продуктивно функционировать. Однако системные конфигурации у всех разные, железо в каждой машине тоже уникальное и пребывающее в по-своему неповторимом сочетании, а как следствие, нередко случается так, что та или иная программа (или что угодно еще) на отдельно взятой конкретной машине работать не хочет. Если такие сложности воз-

никают и вы ну ничего не можете поделать, как ни старались, то можете написать на torick@igromania.ru либо на **адрес редакции** (тогда желательно оставить телефон), обрисовав проблему и те причины, согласно которым, как вам кажется, означенная проблема могла возникнуть (сами понимаете, на наших-то машинах это все работает, а как следствие, нам надо знать, что там такое непонятное может происходить, отчего на вашей машине сбои возникают). Стопроцентную гарантию решения возникающих про-

блем не даем (не мы ведь это все создаем и по ночам программируем да рисуем; кто знает, что там может быть...), но постараемся помочь. То же самое, разумеется, касается и трудностей с запуском/функционированием компакта, если вдруг таковые возникнут.

Содержание рубрики подготовили и скомпилировали **Святослав Торик** (torick@igromania.ru) и **Олег Полянский** (rod@igromania.ru) при участии других сотрудников журнала «Игромания».

Программирование и дизайн компакт-диска — **Игорь Власов** (viv@igromania.ru).

Пожелания и предложения направлять на editor@igromania.ru. ■

ЛУВР



Последнее Проклятие

Самый страшный заговор дошел сквозь века.

Вам нужно совершить путешествие в прошлое,
чтобы предотвратить катастрофу!



Вы — агент секретной службы,
которого против собственной
воли направили в подземелье
древнего замка Лувр. Ваша
задача — выиграть борьбу против
тайного братства Тамплиеров.

Возможно, Вы никогда не вернетесь
обратно в 21 век.

В этом путешествии Вам нужно уметь
действовать и защищаться.

Найдите ключи и правильно
задайте вопросы героям игры.
Оружие, которое Вы найдете
используйте как опытный
стратег. Успешное завершение
задания зависит только от Вас.



Но самое главное, Вы должны
сохранить Ваше инкогнито — от этого
зависит Ваша ЖИЗНЬ!

Вы погружаетесь в мир, который поражает реалистичностью
и наполнен историческими персонажами.



- 4 мира Лувра охватывают 4 исторических периода: Средневековье, Ренессанс, канун Французской Революции и Настоящее время
- 8 видов оружия и аксессуаров
- 32 комнаты (многие из них уже не существуют в современном Лувре)

Вы достаточно храбры, чтобы ходить
по коридорам старого Лувра?



index

©2000 «Руссобит-М».
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел
«Руссобит-М»: тел.: (095) 965-05-20; (095) 799-00-06 факс:
(095) 965-06-01 e-mail: russobit-m@rosmail.ru адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru



I. Игры

Реактивные лыжи для Roller Coaster Tycoon

Казалось бы, что оригинального в идее строительства и управления виртуальным парком развлечений? Ведь тема не нова, да и завлечь она способна лишь детей да бизнесменов-неудачников. Ан нет, **Roller Coaster Tycoon** от **Hasbro Interactive** никак не хочет слезать с вершук всевозможных топов и отпускать оттуда свое детище — адд-он под названием **Corkscrew Follies**. Более того, скоро мы увидим в чартах еще одну игру по мотивам RCT. Точнее, еще один адд-он. **Roller Coaster Tycoon: Loopy Landscapes** осчастливит нас новыми «американскими горками» и



другими аттракционами (как вам, например, «реактивные лыжи»?). Не обойдется и без новых магазинчиков (по продаже сувенирных футболок, к примеру) и других элементов парка. Появятся и два новых ландшафта — городской и зимний. Всего в дополнялке будет тридцать сценариев, среди которых — несколько реальных английских парков. Поклонники игры смогут насладиться сытной добавкой уже в этом месяце.

MMORPG: выживают сильнейшие

Всем хорош жанр **Massive Multiplayer Online Role Playing Game**. И мода на него после появления **Ultima Online** сравнима только с бумом RTS после **Dune 2**, да и вообще, многопользовательские игры — будущее гейм-индустрии. Одно плохо: чтобы сделать и поддерживать такую игру, нужны немалые средства, поэтому начинающим разработчикам этот

«элитный» жанр просто не по зубам. Недавно чуть не склеил ласты проект **Horizons**, который в последний момент спасла финансовая помощь со стороны, а теперь вот почил в бозе еще одна онлайн-ролевка: **Dark Zion**. Если вы про такую ничего не слышали — тем лучше для вас, в таком случае вас не постигнет разочарование, волна которого захлестнула немногочисленные фанатские сайты этой игры. Впрочем, похоже, что для большинства российских геймеров этот жанр с его перипетиями вообще по барабану.

DeusEx дает приплод

Представители **Eidos** недавно официально объявили о начале работ одновременно над двумя проектами «по мотивам» **DeusEx**. Это mission pack (или какой-то другой адд-он) к игре и полноценный сиквел, который будет называться не иначе как **DeusEx 2**. То есть кое-что поскорей и кое-что поинтересней. Что ж, весьма разумная политика, направленная на удержание внимания общественности в пределах игры. Никакие детали касательно какого-либо из этих проектов пока не разглашаются. Ну и не надо — все равно скоро сами все узнаем.

Зеленые береты — на бис!

Бесплатно! Бесплатно! Налетай, народ! А что дают? А не все ли равно, если бесплатно? На этот раз сладкий вкус халявы на губах почувствуют фанаты **Spec Ops 2: Green Berets**. **Ripcord** приготовила для них подарок — свободно распространяемый адд-он. В комплект презента входят 25 уровней, два



новых многопользовательских режима (CTF и Last Man Standing), улучшенный мультиплеер, поумневший AI и прочие вкусности. **Spec Ops 2: Operation Bravo**, а именно так и называется этот дар разработчиков игрокам, можно свободно (во всех смыслах) скачать с сайта www.ripcordgames.com.

СРОЧНО В НОМЕР

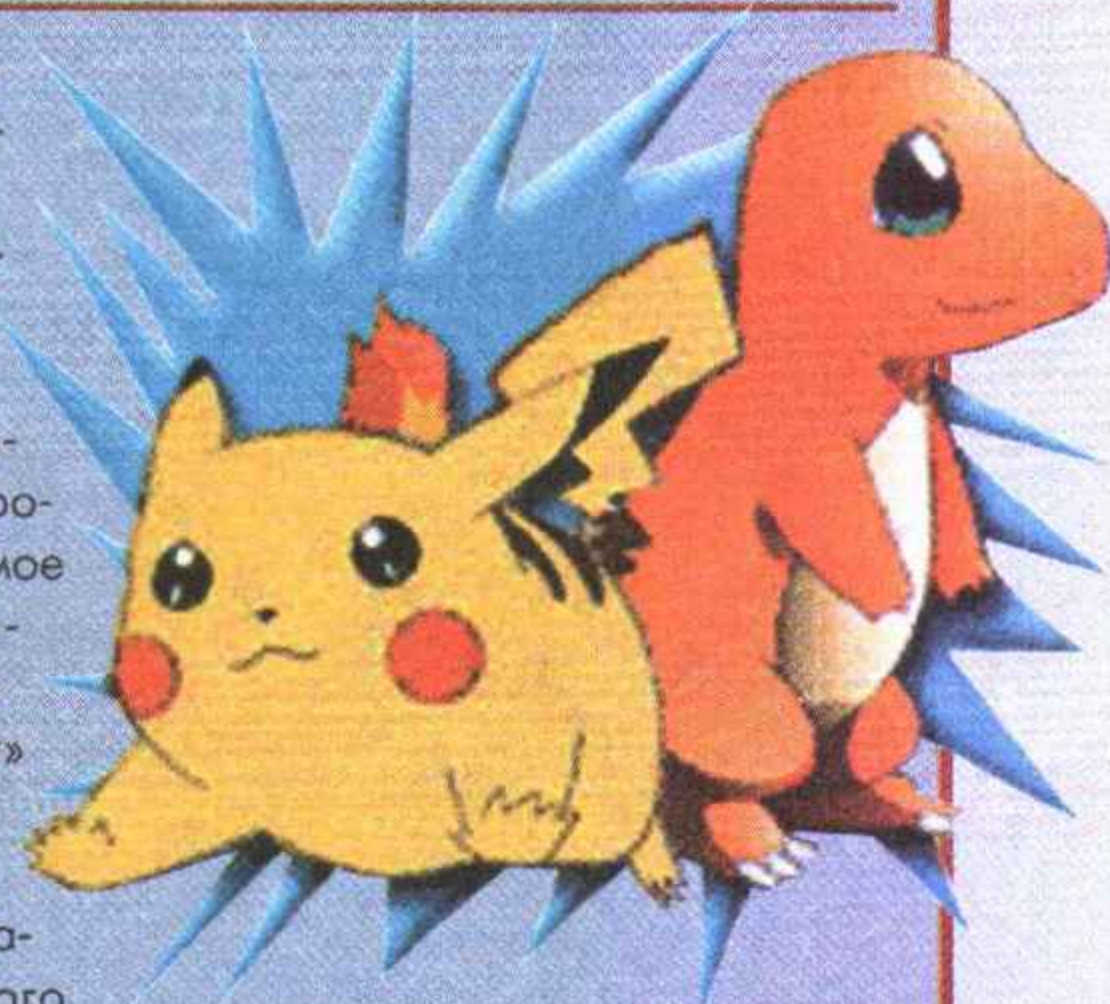
Покемон вам не друг!

Новый компьютерный червь поразил Всемирную Паутину. Зараза распространяется почти так же, как печально известный вирус **I LOVE YOU**, только на этот раз заголовок письма радостно сообщит вам, что якобы «Покемон ваш друг»,



коим он, я надеюсь, не является. Если же злополучный Покемон все-таки числится в списке ваших любимцев и вы, проигнорировав мое предупреждение, откроете письмо, «друг» сначала на чисто вытрет **Windows** с вашего жесткого

диска, а напоследок, видимо, в знак особенной привязанности, может его и отформатировать. Правильно: любовь



должна быть одна! Никаких конкурентов!..

«Мания» предупреждает: в следующий раз будете внимательнее в выборе друзей.

Лариска под редактором

Почти каждый номер мы радуем вас новостями из жизни великой компьютерной соблазнительницы, несравненной Л.Крофт. И все эти новости, надо заметить, весьма положительные и приятные для настоящего геймера, ценителя прекрасного. Вот и сегодня госпожа Потрошительница

Могил почтит своим вниманием наш скромный журнал своей очередной «потрясающей» новостью. Даже после того, как разработчики похоронили Лару в четвертой части, после того, как они ее вспомнят на поминках в пятой части и ВРОДЕ БЫ на этом успокоятся, мы все равно будем иметь удовольствие играть в бесконечное число продолжений сериала, только, видимо, еще более попсового уровня. А все дело в том, что сердобольные разработчики собираются обнародовать **бесплатный редактор**, который позволит создавать **моды (!)** бессмертной игры. Я даже не хочу представлять, на что способна фантазия сотен тысяч поклонников пышногрудой акробатки-археолога, но это будет что-то вроде конца света...

Лариски вокруг нас

Нет, героиня народного сериала так просто не сдастся и одной новостью у нас не удовлетворится. Тем более что вторая новость чуть ли не более сенсационная, чем первая. Eidos УЖЕ анонсировал шестую часть своей бесконечной многологии. Но это не главная новость. Главная новость (внимание): теперь там будет мультиплеер! (дается пауза для осмысления и визуализации картины с десятками бегущих и прыгающих Ларисок. Осмыслили? Как говорят в рекламе какого-то тампакса, «И это не предел!»)

Кибер-атлеты в борьбе за награды

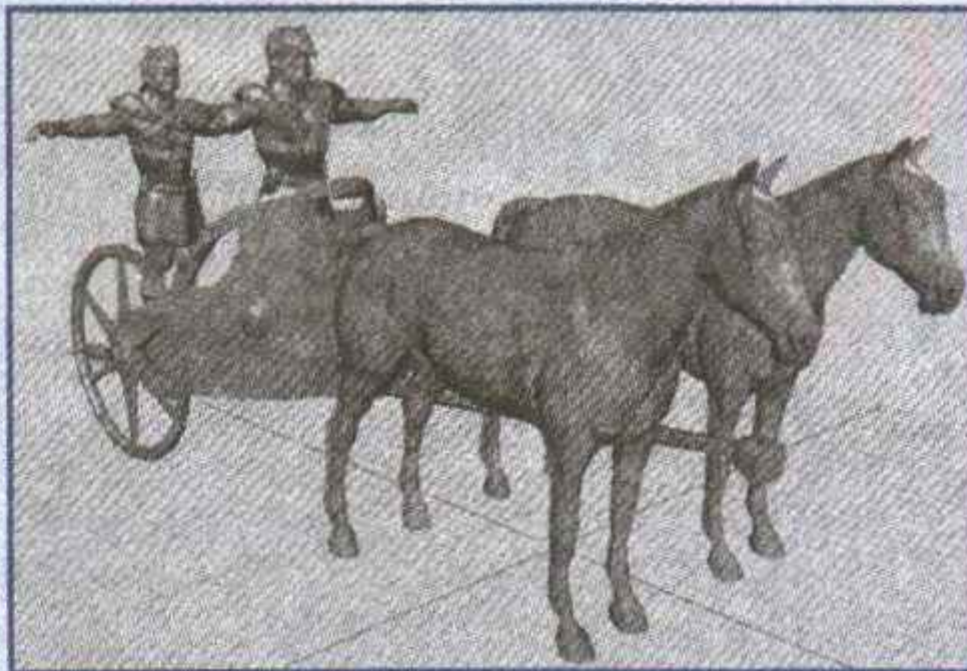
Компания Game Magnet проводит не совсем обычное соревнование. Необычность его в том, что на этом турнире состязаются не живые игроки, а их виртуальные подопечные. Любой желающий может скачать себе



персонального кибер-атлета. Затем для него нужно разработать специальную систему тренировок, составить расписание, следить за его состоянием — одним словом, ухаживать за ним, как за тамагочи. А когда почувствуете, что ваш спортсмен готов к борьбе за золото, можете выпустить его на одно из пяти соревнований, которые будут проходить на сайте компании до 30 сентября. Кстати сказать, золото это отнюдь не виртуальное... Призовой фонд превышает десять тысяч долларов, и получит их не ваш атлет-победитель, а его тренер, то есть — вы.

Симулятор римской упряжки

Почти неизвестный разработчик Kodiak и известный абсолютно всем издатель Hasbro анонсировали игру уникального жанра — **combat chariot racing**, или боевые гонки на колесницах. Симулятор римской упряжки, основанный на настольной (!) игровой системе Avalon Hill, позволит нам не только поупражняться в искусстве управления четверкой античных лошадей, но и оттянуться в кровавом поединке с друзьями-гонщиками, и все это — не выходя из колесницы. В многопользовательской игре мы сможем занять стоячее место в телеге войны на посту либо пилота (в данном случае — кучера), либо стрелка (в данном случае — копейщика). При любом раскладе задачей будет не только остаться в



живых, но и пересечь финишную черту раньше конкурентов. Беспредел на колесницах (игра будет называться **Circus Maximus**) ожидается не раньше 2002 года.

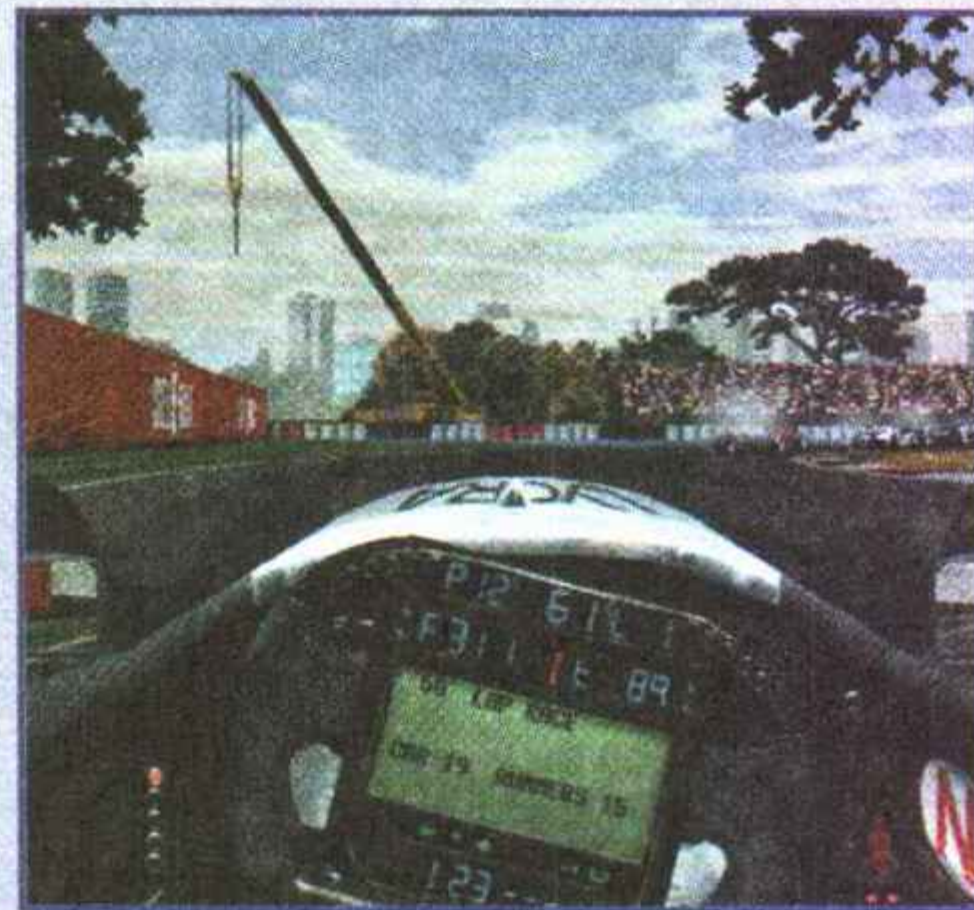
Diablo 3 на движке Quake 3?

Из недр компании Blizzard одно за другим исходят весьма загадочные известия, причем все они, по странному совпадению, связаны с игрой, далекой по духу от амплуа создателей Warcraft, Starcraft и Diablo... А именно — с **Quake 3: Arena**. Сначала Blizzard лицензировала движок Q3, затем в компанию перешел один из сотрудников id Software, и вот теперь еще одна «кваковская» новость. Начался набор художников — специалистов по работе с QERadiant, редактором уровней для Арены. Интересно, к чему бы это?

Делать классический шутер — выходка совсем не в стиле Blizzard. Для трехмерных стратегий это движок никак не подходит. Уж не задумали ли они ваять на этом движке третью Diablo? Маловероятно... Значит, нас в скором будущем ждет неожиданный анонс. Что ж, посмотрим... Заинтриговали, волки...

Патч за деньги? Вам послышалось...

Недавно в Сети появился совершенно нелепый слух о том, что патч для **Grand Prix 3**, только что вышедшей в Европе, будет, якобы, продаваться за деньги. Разумеется, это пол-



ная ерунда, и все, кто имеет мало-мальский опыт в игровом мире, прекрасно понимают, что за заплатку, фиксирующую проблему с джойстиком и рулями, никто, конечно, денег брать не станет.

Впрочем, ваше дело — прочитать слух и взволноваться (возмутиться, приколотиться), а наше — этот слух развеять. Те, кто распускал подобную нелепицу, вероятно, перепутали понятия «патч» и «адд-он». Последний тоже появится в скором времени на свет, и вот он-то будет как раз распространяться за энную сумму картинок с американскими президентами. А патч — никогда (по крайней мере, я надеюсь, что до такого кошмара мы еще не дожили...)



Кастрируют ли Halo для нас?

Довольно неожиданное заявление сделали авторы ожидаемой многими игры Halo. Напомню, что этот action поразил весеннюю E3 своей фантастической графикой. После того, как Bungie (разработчик Halo) был куплен Microsoft, поползли слухи, что игра выйдет только на Xbox. Эти слухи были вскорости опровергнуты, но сегодня речь не про то. Разработчики из Bungie пожаловались, что PC — это такой отстой по сравнению с Xbox, что им приходится занижать уровень графики и возможности движка, чтобы игра пошла на (на этом месте написания новости я немного отвлекся, а потом долго думал, что же я хотел написать после фразы «пошла на»?). Так вот, чтобы игра пошла на современных компьютерах. В отличие от PC, на приставке от Microsoft, по словам разработчиков, им полный оттяг. Соответственно, там полигонов будет больше, графика круче и слой шоколада намного жирнее. Так что делайте выводы, товарищи геймеры. Однако.

Bullfrog подсел на PlayStation 2

Если одна компания задала всему миру загадку про свои отношения с Q3, то другая — наоборот, такую же загадку раскрыла. Совсем недавно мы гадали, зачем Bullfrog проявляет такой интерес к движку Арены.

Неужели хочет внедрить его в грядущий Dungeon Keeper 3? Все оказалось намного банальнее и скучнее.

Просто Electronic Arts поручила этой студии разработчиков... **портировать Quake 3 на PlayStation 2.** Для нас, компьютерщиков, это может означать прежде все-

го замедление работ над всеми остальными проектами компании, в том числе и над тем же DK 3.

Хотелось бы верить, что хотя бы Blizzard сотворит на двигателе Q3 нечто свое (см. новость «Diablo 3 на движке Quake 3» в рубрике).

Игра, которая тает во рту, а не в руках

Дожили... Приехали... В скором времени нас ждет игра, где мы будем вживаться в роль... шоколадного шарика M&M's. Одного из тех, которые влюбляются в девушек в метро, пугаются Санта-Клауса и ходят на показы мод. Только на этот раз нам придется решать уравнения и задачки, предназначенные для спасения секретной формулы шоколада M&M's. Игру под названием **M&M's: The Lost Formulas** делает известная компания Simon&Schuster. Да, конечно, это так называемый «edutainment» исключительно для детей младшего школьного возраста, но... Тенденция, понимаешь! Так, глядишь, скоро и для взрослых начнут игры по рекламкам делать. «Тетя Ася наносит ответный удар!» или «Ковбои Хаггис: Вот так мы победили сырость!»



С Р О Ч Н О В Н О М Е Р

Когда номер уже был готов к сдаче на верстку, к нам начали поступать первые новости с ECTS (European Customer Trade Show). Некоторые из них были обычными, некоторые неожиданными, а какие-то просто шокировали. Судите сами.

Эротика станет объемной

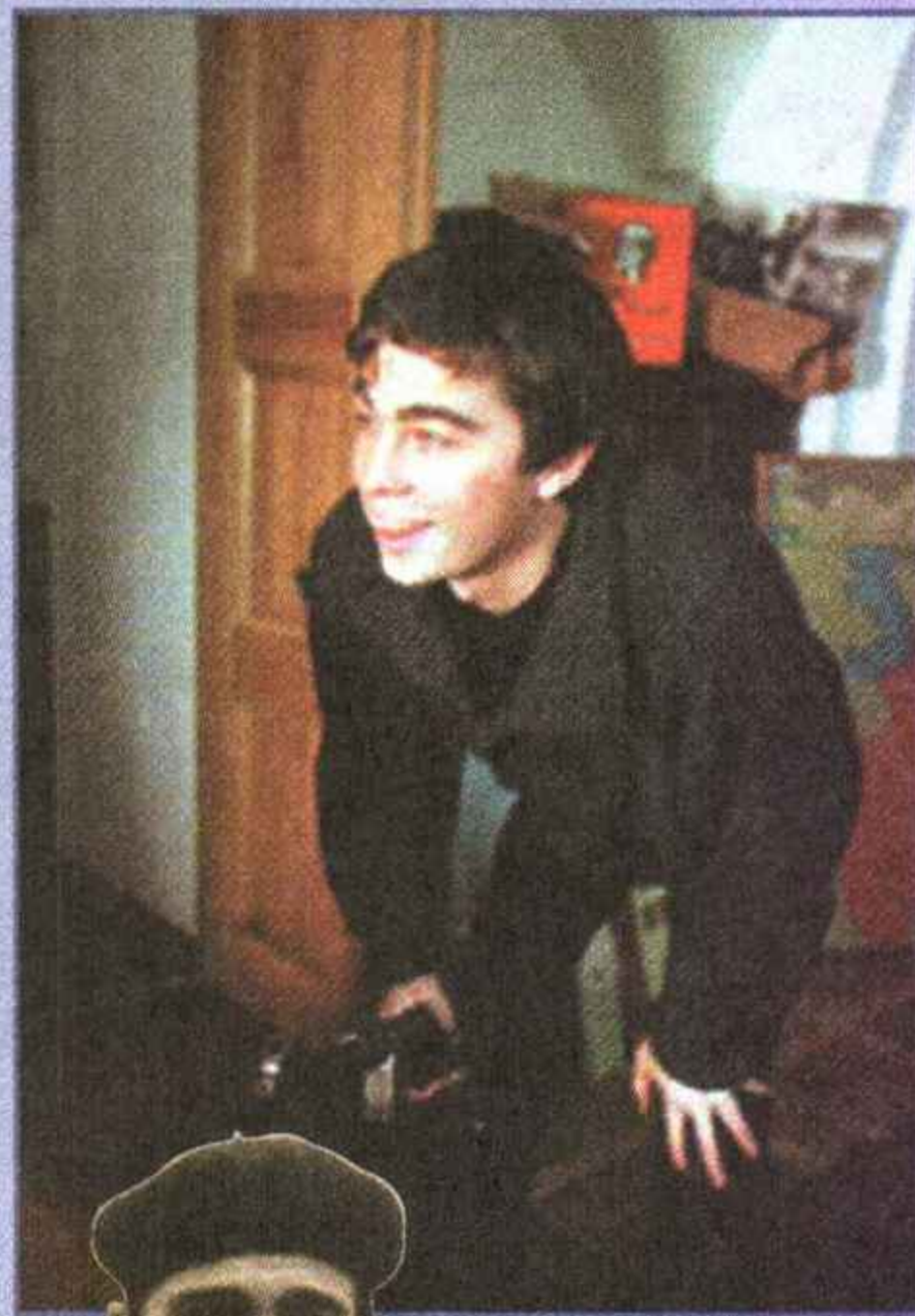
Компания CDV делает прорыв в области компьютерных эротических игр. Если раньше вся эротика была либо оцифрованным видео, либо рисованной (как их знаменитая девушка Lula из целой серии игр), то теперь они трудятся над... Lula 3D! Под это дело используется настоящий трехмерный движок, весьма схожий с quake'овским,

да и сама игра будет представлять собой не что иное, как... 3D-shooter! Сюрприз, сюрприз! Представить себе нормальную эротика в стрелялке я могу с большим трудом, но, может быть, я просто старомоде? На выставке показали только небольшие ролики на движке, причем сам игровой процесс продемонстрирован не был.



«Брат 2» на экранах мониторов?!

На ECTS демонстрируется игра российского производства по мотивам кинофильма «Брат 2». Да-да, вы не ослышались, компания «Руссобит-М» приступила к разработке шутера под названием «Брат 2: Adventure Game». Оправдывая свое название, в FPS добавили элемент адвенчуры, сильный сюжет (игроку надо будет вызволить брата из тюрьмы) и прочие не свойственные классической стрелялке навороты. Видно, наши «братки» решили все-таки показать миру, что самые крутые мужики живут не в Чикаго и не в Сицилии, а у нас, на «правильной» одной шестой (вернее, уже чуток меньше) части суши.



Игра находится на ранней стадии разработки, смотреть пока особо не на что, даты релиза тоже нет. Будем ждать.

II. Индустрия

Фестиваль Независимых Разработчиков

Возможно, Америку и не зря называют страной открытых возможностей. Вот, например, у них уже третий год проводятся смотрины независимых игровых разработчиков, тусовка под названием Independent Games Festival.

И в этом сентябре самому талантливому

из гейм-дизайнеров, художников или программистов будет вручен денежный приз в размере \$10000. Пустячок, а приятно.

Все, что нужно для получения приза и признания в глазах мировой игровой общественности, — успеть до 22 сентября зарегистрироваться в списке участников шоу и приехать в Сан-Хосе.

Вот и все. А, ну еще и победить... Но это уже дело техники!

Корейцы на играх не мелочатся

С 7 по 15 октября в Everland (крупнейшем парке развлечений в Корее) будет проходить мероприятие, которое называют не иначе как самым масштабным игровым соревнованием в мире.

Действо официально именуется «World Cyber Game Challenge» и организовывается знаменитой (уже) компанией Battletop.

Статистика чемпионата впечатляет: на игры придут более 200 лучших игроков из 14 стран мира, а призовой фонд составит 300.000 долларов. Обидно, но среди стран-участниц мега-турнира Россия не засветилась. Ну что ж, как любят говорить на Западе, may be next time...



Нас припахали...

Если у вас еще остались сохраненки от *Baldur's Gates*, который вы давно забросили в ожидании BG II, не спешите их стирать. Они еще пригодятся, причем не вам, а разработчикам из *Bioware*. Теперь слушайте внимательно, потому что все нужно сделать точно по инструкции. В директории с игрой есть файлы с расширением .chr, это ваши персонажи. А в поддиректории Save есть каталоги с сохраненными играми. Хватите все эти папки (и файл .chr), жмите их zip'ом, оттачьте к письму с подробным описанием персонажа и посылайте на bgsaves@bioware.com. Если все будет сделано правильно, если присланный персонаж подойдет им для портирования в BG II, а самое главное, если вы окажетесь в числе 500 первых приславших такое письмо, то вы получите... Вы получите... Ох, как же вы получите... Да ничего вы не получите! Кроме чувства глубокого морального удовлетворения, инициированного тем, что этим актом самопожертвования вы поучаствовали в разработке одной из самых ожидаемых игр года! Вот, собственно, и все... Вам этого мало?!

III. Россия

Олег Полянский
rod@igromania.ru

«Морские титаны» заговорили по-русски



Ударник отечественного локализаторского движения, компания «Сноуболл» успешно завершила подгонку под отечественный язык игры *Submarine Titans* (см. ревью в прошлом номере). В процессе работы над русификацией игры, как мы и предсказывали, она была даже немного подлатана — нашли свою смерть примерно полтора десятка багов, были подлечены скрипты и оптимизирован код мультиплеерной игры.

Локализованная версия получила название «Морские титаны»; по хорошей традиции «Сноуболла», в комплект к названию игра получила в подарок и собственный сайт. Живет он по этому адресу:

www.snowball.ru/mt/

«Бука» разгулялась не на шутку

Каких-то три недели назад отшумела, закрылась и сказала всем «до свидания» вторая по величине в мире игровая выставка — ECTS. На ней, как и полагается, побывали основные отечественные компании со своими продуктами. Одной из них была «Бука», пред-

ставившая пред светлые очи посетителей выставки уже известные вам проекты *Echelon* («Шторм») и *Project Overdrive* («Вне закона»). Кроме того, был произведен ряд анонсов тех игр, о которых мы еще не слышали. Здесь будет уместна почти прямая цитата из новостного пресс-релиза «Буки»:

«...*Paradise Cracked* — трехмерная РПГ, по жанру более всего близкая к таким играм, как *Fallout* и *Baldur's Gate*. Действие *Paradise Cracked* происходит в мире киберпанка: отдаленное будущее, высокие технологии, импланты — техногенный мир, навеянный книгами Уильяма Гибсона и Филипа К. Дика, фильмами «Матрица» и «Бегущий по лезвию бритвы». Разработчик — *Mist Land*.

Spells of Gold — РПГ, главный герой которой — молодой торговец — путешествует по миру, населенному людьми, эльфами, гномами, нечистой и другими созданиями, хорошо знакомыми всякому любителю фэнтези. Раз-



работчики (Jonquil Software) создали огромную и потрясающе красивую вселенную, тысячи разных видов оружия и артефактов...

Charm of War (рабочее название — «Талисман») — RTS/RPG от разработчиков «Орды» (7th Bit Lab), в основу которой положены русские былины и сказания. Игроющему предстоит путешествовать, выполнять задания колдунов, ведьм и могучих царей, нанимать войска, сражаться...

Комментировать приведенную информацию пока рано — ни про один из трех проектов нет достаточной информации. Но в ближайшие наши планы входит визит в «Буку» (причем им еще только предстоит об этом узнать...) с целью пристрастного допроса всех свидетелей. Результаты экзекуции будут изложены в одном из ближайших номеров.

«Новый диск» с новым Baldur's Gate

Неумолимо, как луна на солнце в момент затмения, надвигается осенний релиз **Baldur's Gate II: Shadows of Amn**. Ролевики, вероятно, уже потирают руки и протирают мыши в предвкушении новой порции приключений, а компания «Новый диск» тем временем тоже не сидит без дела и активно готовится предоставить нам возможность купить коробку с игрой, приправленной русским мануалом. То есть вроде как намечается альтернатива — пойти толочься на Горбушку за четырьмя засаленными дисками по 70 рэ либо культурно препроводить свою персону в магазин и



там отдать грамм сто кровных у.е. за хорошую полиграфию и инструкцию по использованию. Выбор, как всегда, за вами; точнее, за вашим кошельком.

Самый главный для данного раздела новостей сюрприз сгенерировала компания «Нивал». Она, конечно, тоже почтила **ECTS** своим присутствием (а куда денешься с подводной лодки?). И там, прилюдно, «Нивалом» была анонсирована новая игра, находящаяся в разработке аж с апреля прошлого года. И все эти месяцы **Сергей Орловский** (глава компании, если кому неизвестно) молчал! Зато теперь из-под дверей «Нивала» начал сочиться тоненький информационный ручеек, который, возможно, скоро перейдет в стадию водопада. А пока удовольствуемся тем, что нам удалось нацедить из этой водички.

«...Это игра в жанре пошаговой стратегии, которая сочета-

На «Проклятые земли» грядет релиз

ет в себе боевую систему на основе популярных магических карточных игр и стратегическое

управление ресурсами. Полностью трехмерный мир, населенный множеством фантастичес-



ких существ, превосходит все известные игры жанра по уровню детализации и реализму. Развитая магическая система из более 300 заклинаний позволяет создавать неограниченное число индивидуальных стилей тактики боя. Множество видеоэффектов и идеально плавных анимаций делают поединки невероятно зрелищными. Уникальная боевая система прекрасно приспособлена для динамических поединков в многопользовательском режиме через Интернет.

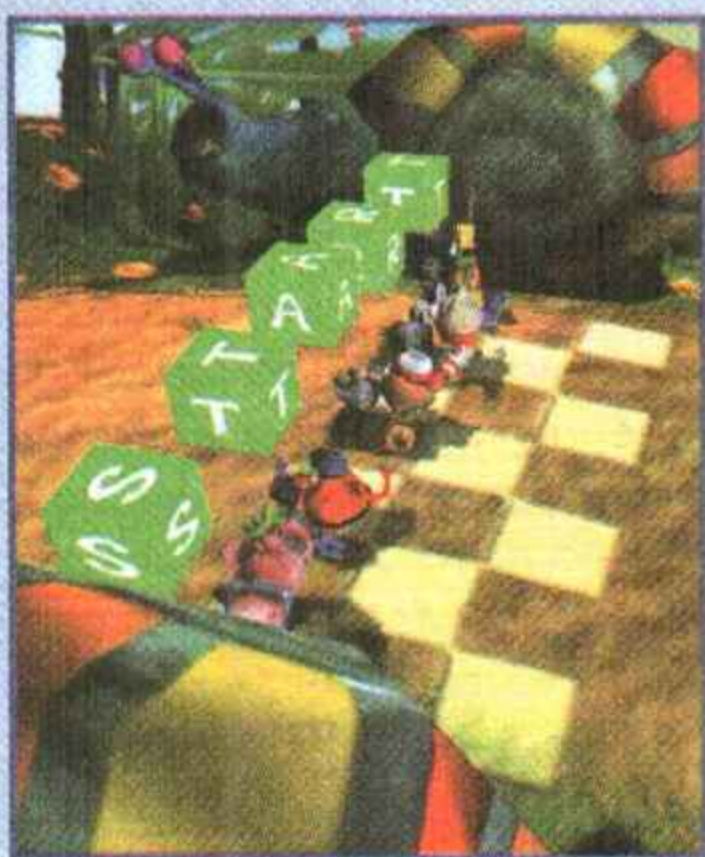
В общем, не успел еще состояться релиз «Проклятых земель» (экс-«Аллоды 3»), намеченный на октябрь, а у них уже новый проект. Видать, настала пора идти к ним на разведку...

Даты выхода игр

Сентябрь		Октябрь		Ноябрь	
Start Up 2000	02	Tomb Raider Chronicles	01	4X4 Evolution	30
NASCAR Heat	03	Baldur's Gate 2	02	Rune	30
Proflight 2000	03	Blair Witch 1: Rustin Parr 1941	02	Sheep	30
IHRA Drag Racing	04	Dirt Track Racing: Sprint Cars	03	Fur Fighters	31
HomeWorld Cataclysm	11	Skip Barber Racing	04	Hidden and Dangerous II	31
Test Drive Rally	12	Steel Panthers World at War	08	Stars! Supernova	31
Tony Hawks Pro Skater 2	12	Delta Force Land Warrior	10	Tiger Woods PGA Tour 2001	31
Crimson Skies	14	Evil Dead: Hail to the King	11	Zeus: Master of Olympus	31
Sanity	14	Combat Flight Simulator 2	12		
Bass Avenger	15	Harpoon 4	13		
Deep Fighter	15	Airline Tycoon	15	Alone In The Dark 4	01
Deer Avenger 3	17	Squad Leader	17	B17 Flying Fortress II	01
Deer Hunter 4	17	Wall Street Trader 2001	17	Close Combat Utah Beach	01
Midtown Madness 2	21	Harley Davidson Wheels of Freedom	20	Commandos 2	02
Racing Madness	21	Blair Witch 2		Fate of the Dragon	02
Battleship II	22	Coffin Rock 1886	23	Indy Racing League 2000	02
NASCAR Racers	22	Monopoly Tycoon	23	Legends of Might and Magic	03
Nicktoons Racing	26	Tribes 2	23	Links 2001	03
Superbike 2001	27	Age of Sail II	24	Project Eden	03
Wizards & Warriors	28	FIFA 2001	24	Rowan's Battle of Britain	05
NHL 2001	29	Jet Fighter IV	24	Wizardry 8	05
Star Trek Deep Space Nine: Fallen	29	Giants: Citizen Kabuto	29	Blair Witch 3: Elly Kedward 1786	06
				Escape From Monkey Island	06
				Legend of the Blademasters	07
				Startopia	07
				Command & Conquer	
				Red Alert 2	10
				Conquest	10
				Star Trek Deep Space	
				Nine Dominion Wars	10
				Freedom First Resistance:	
				Anne McCaffrey	14
				Insane	14
				Project I.G.I.	14
				Gorka Morka	15
				Heist	15
				Kingdom Under Fire	16
				Max Payne	17
				Shrapnel Urban Warfare 2025	17
				Mechwarrior 4	18
				Pool of Radiance	20
				American McGee's Alice	21
				Commandos 2	22
				Silent Hunter II	23
				Hitman: Codename 47	28
				NBA Live 2001	28

«Самогонки» окуклились

С неослабевающим душевным трепетом продолжаем следить за судьбой проекта «Самогонки» от калининградцев из K-D Lab. Версия этой игры, максимально близкая к релизной, сама собой, была показана общественности на ECTS. Как отреагировала общественность на данную демонстрацию, пока точно не известно, но предположения можно строить самые радужные — достаточно почитать оптимистические новости на сайте «КаДавров» (www.kdl-ab.com) и внимательно посмотреть скриншоты на официальном сайте игры (www.moonshine-runners.com). И то, и другое внушает уважение.



А еще на не особо заснеженной России начался животрепещущий процесс бета-тестирования игры. На момент написания новости «Самогонки» тестировались внутренними силами разработчиков, но в комментариях КранКа по теме беседы содержался явный намек на скорый запуск публичного бета-теста. Возможно, среди читающих эту новость уже есть один-два дорвавшихся до игры на пару месяцев раньше релиза... Релиз запланирован на «начало зимы». Дата несколько неопределенная, что, однако, говорит о предусмотрительности разработчиков, непонаслышке знакомых с российскими реалиями и не желающих выдавать потенциально неверную информацию относительно «точной даты релиза». В общем, ждем начала зимы... ■

50

Российский компьютерно-игровой хит-парад

СЕНТЯБРЬ
2000

Август	Июль	Всего месяцев	Длительность жизни	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	1	3	1	Diablo II	Blizzard/Havas	Rogue RPG
2	2	3	2	Shogun: Total War	Creative Assembly/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
3	6	3	3	Deus Ex	ION Storm/Eidos	RPG
4	3	3	3	Icewind Dale	Black Isle/Interplay/«Новый Диск»	Rogue RPG
5	4	4	1	MDK2	Bioware/Interplay/«Новый Диск»	Action
6	5	6	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/Electronic Arts/Soft Club	AutoSim
7	7	2	7	KISS: Psycho Circus	Third Law/Take 2	Action
8	8	6	1	Messiah	Shiny/Interplay	Action
9	9	5	5	Daikatana	ION Storm/Eidos	Action
10	10	5	2	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
11	11	4	11	The Longest Journey	Funcom/Empire	Adventure
12	12	9	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-on	New World/3DO/«Быка»	Strategy
13	13	4	10	Earth 2150/«Земля 2150»	TopWare/Snowball/1C	Strategy
14	20	9	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	Action
15	14	7	2	The Sims	Maxis/Electronic Arts/Soft Club	Life Sim
16	16	3	9	Vampire: TMR	Nihilistic/Activision	Rogue RPG
17	17	5	7	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
18	18	1	18	Dark Reign 2	Pandemic/Activision	Strategy
19	19	9	6	C&C: Tiberian Sun/Firestorm	Westwood/Electronic Arts/Soft Club	Strategy
20	28	5	21	Tachyon: The Fringe	NovaLogic/NovaLogic	SpaceSim
21	21	3	18	Ground Control	Massive Entertainment/Havas/Soft Club	Strategy
22	22	9	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/Soft Club	Action
23	15	4	11	EURO 2000	EA Sports/Electronic Arts/Soft Club	SportSim
24	23	6	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
25	24	6	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
26	25	9	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
27	26	7	1	Might & Magic VIII	New World/3DO/«Быка»	RPG
28	27	1	27	Metal Fatigue	Zona/Psygnosis	Strategy
29	29	3	26	Soulbringer	Gremlin/Infogrames	RPG
30	30	9	6	Age of Wonders	Epic/Take 2	Strategy
31	31	4	31	Motocross Madness 2	Rainbow Studios/Microsoft	AutoSim
32	32	4	29	Devil Inside/«Дьявол-шоу»	GameSquad/Cryo/Nival/1C	Action/Adventure
33	—	—	33	Infestation	Frontier Developments/Ubi Soft	Action
34	33	5	23	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	Action Sim
35	—	—	3	Age of Empires 2: Conquerors	Ensemble/Microsoft	Strategy
36	38	3	34	Flying Heroes/«Рыцари Поднебесья»	Illusion Softworks/Take 2/«Быка»	Action
37	34	1	34	Warlords: Battlecry	SSG/Red Storm	Strategy
38	—	—	38	Road Wars	Phenom Production/Interactive Vision	Action
39	35	4	24	«Ка—52 против Команча»	Razorworks/Empire/Nival/1C	AviaSim
40	36	9	15	Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design/Eidos	Action
41	46	9	9	HomeWorld	Relic/Sierra	Strategy
42	37	9	5	Half-Life/Opposing Force	Valve/Sierra	Action
43	39	1	39	Combat Mission	Big Time/Battlefront	Strategy
44	40	5	17	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT Interactive	Strategy
45	42	6	7	Nox	Westwood/Electronic Arts/Soft Club	Rogue RPG
46	—	2	—	Submarine Titans	Ellipse Studios/Strategy First	Strategy
47	43	7	13	Final Fantasy VIII	Squaresoft/Eidos	ConRPG
48	44	8	28	GunshipI	Microprose/Hasbro	AviaSim
49	45	7	11	Tzar/«Огнем и Мечом»	Haemimont/Snowball/1C	Strategy
50	—	—	50	Puzzle Station	Ninai Games/Ninai Games	Puzzle

Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке.

Monster Magnim

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ФЭНТЕЗИ-МОНСТРОВ

Shadow Dweller
Shadow.Dweller@
p100.f148.n5030.z2.fidonet.org

С этого номера мы начинаем публикацию нашей собственной Энциклопедии фантастических существ. В нее войдут описания всех самых распространенных созданий, когда-либо посещавших экраны ваших мониторов в различных играх жанра *fantasy* — их облик, их привычки, их силы и слабости.

Не секрет, что подавляющее большинство «монстров» кочует из игры в игру, из мира в мир, практически не меняясь в процессе. То, что вы узнаете о тролле из *Wizardry*, будет столь же применимо хоть в *Pools of Darkness*, хоть в *Heroes of Might and Magic* — да где угодно. Именно в этом и заключается основная цель данного труда — дать вам те основы, которые помогут в борьбе с тем или иным существом безотнositельно к конкретной игре, где вы его встретили. И, кроме того, согласитесь — встретив на узкой тропке, скажем, кокатрайса, интересно знать, кто

он такой и откуда ведет свою родословную.

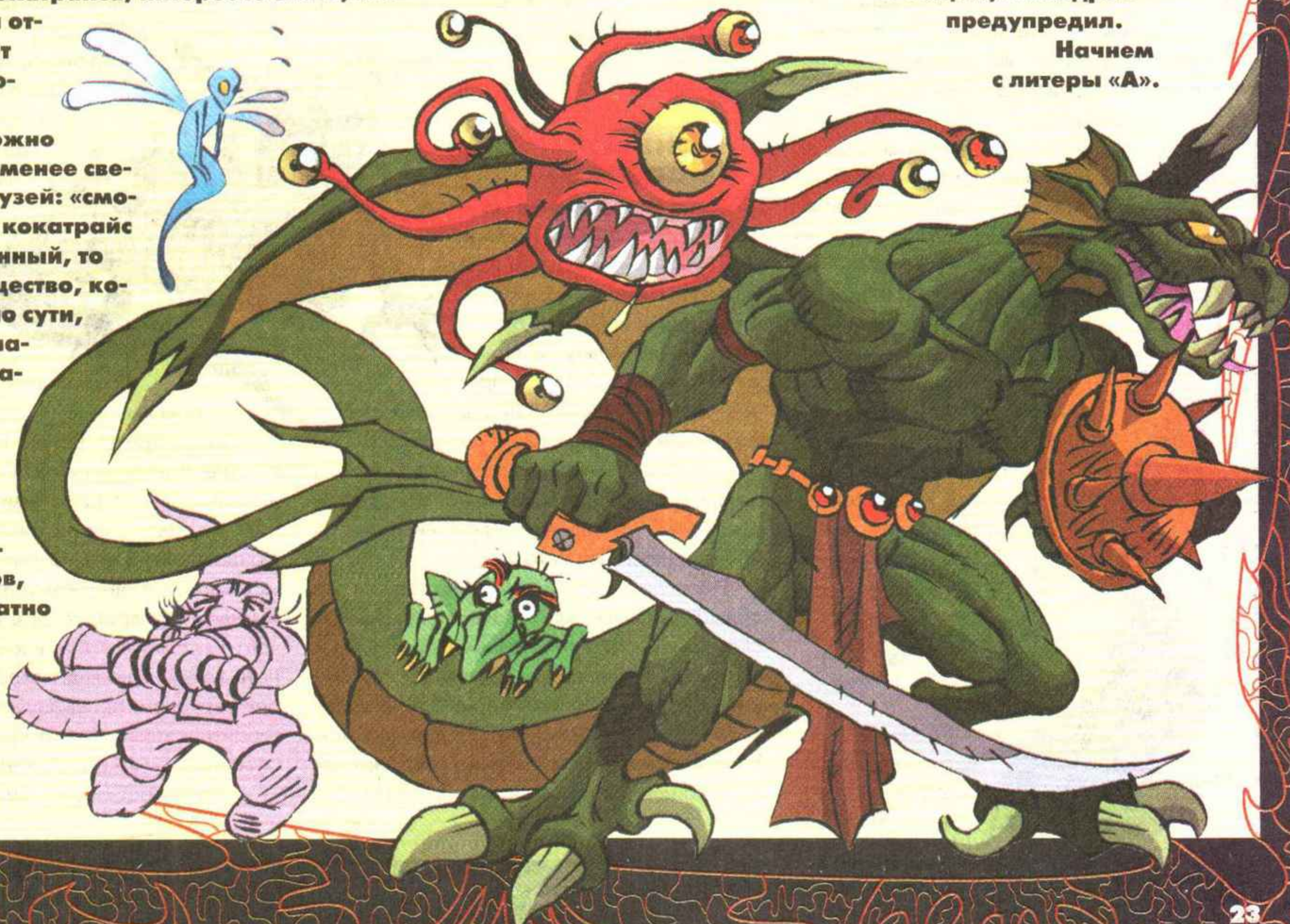
Также можно удивлять менее сведущих друзей: «смотрите, это кокатрайс обыкновенный, то самое существо, которое, по сути, должно называться василиском». Кокатрайса породило могучее воображение древних греков, неоднократно имевших дело с этим монстром на почве хро-

нического употребления алкоголя. Внешность и повадки кокатрайса впервые четко оформились в трудах Плиния Старшего...». Будьте уверены, на Плинии Старшем вас одарят громом аплодисментов, и до конца жизни во взгляде слушателей будет светиться плохо скрываемое восхищение.

Наша «Энциклопедия...» обширна и насчитывает порядка полутора сотен существ и их разновидностей. Подробно изучив ее — а уж мы постараемся, чтобы это «изучение» не напоминало рутину учебников — вы сможете открыть в «простом» истреблении РПГшных монстров новый внутренний смысл. И, несомненно, доскональное знание их свойств и повадок позволит проводить встречи на высшем уровне с меньшим ущербом для вашего здоровья. И с большим — для здоровья монстров, соответственно.

В общем, Минздрав предупредил.

Начнем с литеры «А».



Аболет (Aboleth)

Аболет — довольно жуткое существо, являющееся чем-то вроде подводного аналога иллитида (см. соответствующую статью). Как и многие другие «герои» сего материала, аболеты являются плодом нездорового воображения Э. Гэри Гигакса и других создателей Dungeons&Dragons. В компьютерных играх вакансии для аболетов находятся нечасто, видимо, в силу очень ограниченного ареала расселения — мало того, что живут аболеты в воде, так еще и под землей. Иными словами, населяют и без того малопривлекательные водоемы всяческих Underdark'ов и Undermountain'ов, причем предпочитают натуральные — вонючими городскими канализациями, столь любимыми дизайнерами компьютерных РПГ, аболеты брезгуют. А в натуральной среде обитания у аболета была возможность появиться только в игре Menzoberranzan отSSI, чем он не преминул воспользоваться.

Внешне аболет напоминает шестиметровую зеленоватую рыбину. Но внимательный наблюдатель может заметить у него некоторые особенности, для рыб нехарактерные. К примеру, три глаза, расположенные друг над другом, или четыре длинных щупальца, растущие из головы. Щупальца эти применяются тварью для поражения врагов (помимо всего прочего, их атаки несут очень неприятную болезнь, так и названную — «болезнь аболета») и для перемещения по суше.

Кстати, «внимательный наблюдатель» — это вовсе не сарказм. Аболеты являются чрезвычайно мощными телепатами-псиониками. Чаще всего они маскируют свою мерзкую внешность фантомами — например, стайкой эльфиек в купальниках, нежащихся на берегу подземного озера. Стоит распыленному наблюдателю приблизиться (вопросов, откуда под землей взялись эльфийки, почему то обычно не возникает), как последует телепатическая атака, целью которой является полное по-

рабощение и, возможно, последующее поедание жертвы.

Анхег (Ankheg)

Еще один чисто AD&Dшный монстр, но, в отличие от предыдущего, очень популярный. Без анхегов не обошлось практически ни одной игры «золотой коробки», где эти чудища истреблялись сотнями, им также нашлось место в случайных лабиринтах Dungeon Hack. И, разумеется, Baldur's Gate, в котором тысячи игроков счастливо переводили экологически полезных животных на экспу и панцири, невзирая на нытье местного лесника.



Анхег представляет собой помесь гусеницы и муравья гигантских размеров. Жирное кольчатое брюхо, покрытое крепким как сталь хитином, и явно муравьиная верхняя половина тела способны вызвать мгновенный инфаркт у любого уважающего себя инсектофоба. Живут анхег под землей, где постоянно — когда не заняты перевариванием приключенцев — прокапывают туннели, устраивая засады на ходящих по поверхности. Почуввав добычу, анхег выкапывается у нее прямо из-под ног, используя для первичной обработки пищи жвалы, способные перекусить ствол дерева. Если же дело поворачивается плохо, анхег способен расстаться со своим едким желудочным соком, устроив кожеснимающий душ для противников.

Баньши (Banshee)

Одно из сонмища существ, пришедших в фэнтези из мифологии, будучи на этом пути изрядно, мягко говоря, реконструированными. Придумали его древние кельты. В Ирландии bean sidhe был призраком красивой женщины, встреча с которым предвещала скорую смерть. Ночные рыдания баньши также предсказывали гибель кого-то из членов клана. Но с легкой руки AD&D баньши из предвестника смерти превратилась в ее источник.

Несть числа игр, где присутствуют эти привидения, и в каждой они выступают очень сложными, часто уникальными противниками. «Современные» баньши являются духами умерших злых эльфиек. Умершие злые эльфы в этот элитный дамский клуб не допускаются. Большинство баньши страшны как смертный грех, но некоторые сохраняют девичью красоту. Зато ангельский

голосок они сохраняют все без исключения. Этот голосок по ночам разносится очень далеко, портя растительность и пугая все живое в радиусе пяти миль, а на близкой дистанции убивает наповал. Вот вам и «предвестник смерти».

Вызывает облегчение, что баньши являются большими домоседами и далеко от своего избранного логова не отходят никогда. Зато всякое живое существо, которое посмеет вторгнуться на территорию баньши, будет моментально записано на курсы слушателей ее ночных арий. Вход на концерт бесплатный, похороны, впрочем, за счет посетителя.

Василиск (Basilisk)

За появление этого монстра мы должны благодарить межъязыковую путаницу и любовь авторов AD&D к публикации новых «монстрятников» любой ценой. В русском языке василиском именуют то, что в английском называется cockatrice (см. соответствующую статью). Эта разница в терминах позволила TSR, inc использовать изначально греческое слово для создания нового монстра, который с cockatrice не имеет ничего общего, кроме способности превращать жертв в камень. Нам, русским переводчикам, остается лишь рвать на голове волосы и использовать для поименования настоящих василисков-кокотрайсов грубую транслитерацию с английского.



Василиск представляет собой крупного хищного ящера с коричневой шкурой и бледно-зелеными светящимися глазами. Он является счастливым обладателем аж восьми ног, но быстроты они ему не добавляют — от василиска вполне можно удрать. Более крупные особи (Greater Basilisk) обладают ядовитым дыханием и не менее ядовитыми когтями, которые не стесняются использовать в бою. Но главным оружием василисков являются их глаза — каждый, кто встретится с ними взглядом, превращается в камень. Включая и их самих — ежели василиск решит узнать, каков он на вид, покрасовавшись перед зеркалом, превращение в статую ему гарантировано. Вот откуда пошли «полированные» или «серебряные» щиты в играх «золотой коробки», а также

используемые магами вместо щитов зеркала. Увы, крупных василисков нередко выручает близорукость.

Большие любители мутантов, TSR'овцы не обошли в своих генетических экспериментах и василиска, придумав драколиска (Dracolisk) (не путать с драколичом (см.), опасно для жизни). Драколиск — это, цитирую, «отродье блудного черного дракона и самого крупного василиска». Помимо василисковых глаз, от второго родителя драколиски получили способность выдыхать кислоту, а также — слабые крылышки взамен одной пары ног.

Бехолдер (Beholder)

Бехолдеры, без преувеличения, являются одними из самых «культовых» монстров AD&D, неофициальным символом этой системы. Когда-то фэны вносили бехолдеров в список «самых бредовых монстров», но этим чудовищам удалось не только завоевать себе место под солнцем (в серии «Monstrous Arcana» вышло специальное руководство, целиком посвященное бехолдерам), но и вырваться за пределы создавшей их игры. Слегка перерисованные и переименованные, бехолдеры проникли практически во все фэнтезийные CRPG и стратегии. Gazer в Ultima, Chaos Spawn в Master of Magic, Evil Eye в M&M — все это легкоузнаваемые бехолдеры AD&D.

Существует море разновидностей бехолдеров, как в AD&D, так и за ее пределами.

Однако основные особенности, за исключением некоторых так называемых «beholder abominations» (бехолдеров-выродков), совпадают.

Бехолдер — это массивный левитирующий шар из покрытой хитином плоти. Шар этот украшен одним глазом и полной зубов пастью, а на его «вершине» располагаются отростки, украшенные маленькими глазками. Все глаза, включая центральный, излучают магическую силу.

Стандартный бехолдер имеет 10 маленьких глаз, три из которых способны убивать на месте (распыляя, превращая в камень или просто умерщвляя), а его главное око создает поле, в котором не действует никакое волшебство. Другие разновидности не столь смертоносны, но всегда являются очень серьезными противниками. Бехолдеры умны, жестоки и стремятся к господству (их не зря называют «eye tyrants» — «тиранами ока»), их любимое времяпрепровождение — подчинять себе племена «гуманоидов» или иные неразборчивые в средствах группы и их руками расширять свои владения.

Багбир (Bugbear)

Эти существа с труднопереводимым наименованием не имеют никакого отношения к жукам и почти никакого — к медведям, несмотря на свое название. Багбиры вместе с гноллами являются вершиной эволюции «гуманоидных рас» — тупых, злобных и варварских народов, наиболее известными из которых являются орки и которым каждая низкоуровневая партия в любой КРПГ устраивает настоящий геноцид. Багбиры — это гоблины-переростки, с желтым или коричневым мехом,

стоящими торчком звериными ушами и напоминающими медвежьи носами. Они обычно вырастают до двух с лишним метров и обладают соответствующей силой, что делает их весьма опасными противниками для начинающих самозванных героев.

Багбиры селятся в пещерных комплексах, как вблизи поверхности, так и в глубинах всяческих Underdark'ов. В силу последнего они часто оказываются в рабстве у более могущественных обитателей глубин — драуэльфов, иллитидов и прочих. В свою очередь, багбиры часто берут рабов из людей и гуманоидов — если не убивают их сразу. Особенно часто они третируют своих младших сородичей-гоблинов. Как и все гуманоиды, багбиры любят сокровища, очень ревниво относятся к нарушению своих территориальных границ и пожирают все, что способны убить.

Ползучий падалыщик (Carrion Crawler)

Надо бы найти психолога для проведения исследования на тему: «Влияние на ролевые игры инсектофобии их создателей». Ни один другой класс земных существ не вызвал к жизни такое количество фантастических чудовищ, как насекомые.

Технология проста: взять произвольное членистоногое и увеличить в 100 раз.

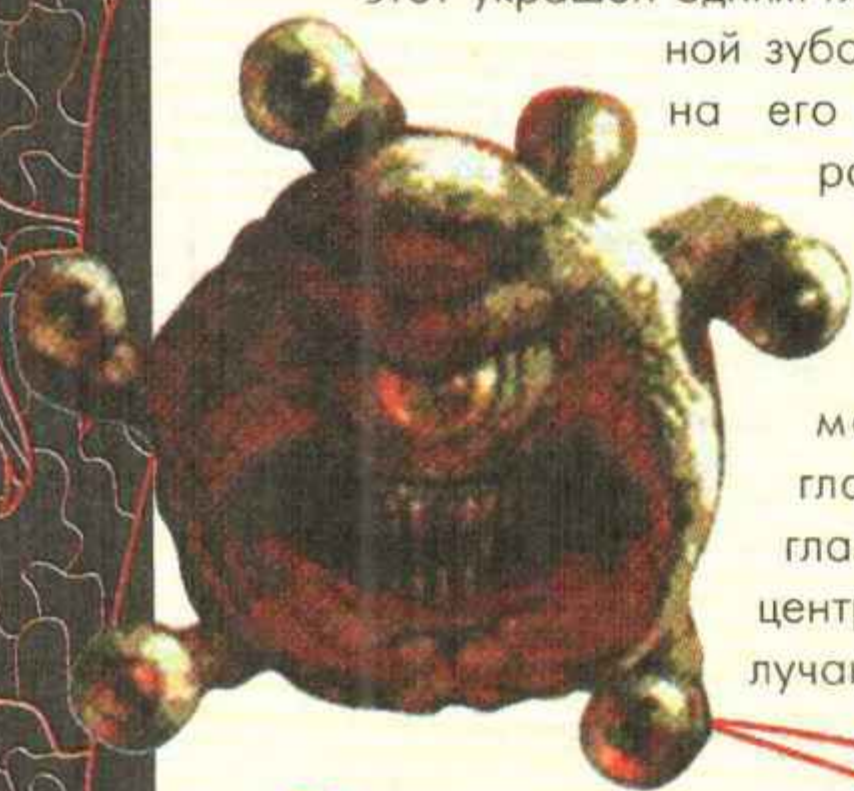
Для более продвинутых — увеличить в 10, 100 и 1000 раз и получить три разных вида

монстров. Ползучие падалышки, присутствующие практически в каждой CRPG по AD&D, — лишь одно из воплощений сороконожки (centipede), естественно, Гигантской. Правда, от тривиально увеличенных обычных сороконожек падалыщик отличается своей верхней половиной. Из его морды растут восемь полуметровых щупалец, прикосновение которых способно парализовать человека.

Падалышки, что довольно очевидно, питаются в основном мертвечиной. Однако за отсутствием оной произвести ее самостоятельно из кого-то живого для них вполне естественно. Никаких иных помыслов, кроме пожирания плоти и размножения, в их многощупальцевых головах не водится, но и этих двух вполне достаточно, чтобы сделать падалыщиков с их размерами и парализующим ядом очень неприятными противниками. Если ваши герои набредут на помойку, особенно подземную, — будьте уверены: если на них не нападут отиуги (см.), они столкнутся с ползучими падалыщиками.

Кентавр (Centaur)

Очень популярные существа, пришедшие в фэнтези из греческой мифологии (что известно любому ребенку). Мифические кентавры появились на свет в результате жестокой шутки Зевса — когда некий царь из смертных домогался его супруги Геры, громовержец вместо жены подsunул ему тучу, замаскированную под оную. А через девять месяцев туча разродилась получеловеками-полукобыми. Прославленный Геракл в ходе одного из своих



12 подвигов устроил кентаврам настоящую резню, после которой им пришлось бежать из Греции, а виноваты в этом были буйный нрав существ и их любовь к алкоголю.

Кентавры фэнтези несколько более идеализированы, нежели мифические.

Они ведут буколическое существование в лесных рощах, дружат с эльфами, заботятся

о растениях, в общем — природные друиды. Однако склонность к неумеренным возлияниям и неспособность себя контролировать после совершения

оных кентаврам сохранили. Жидкую валюту эти существа предпочитают всем прочим, но горе тем чужакам, которые рискнут разделить с ними выпивку...

Химера (Chimera)

Химера — это еще одно прямое заимствование из греческой мифологии, один из множества примеров уникального существа, попавшего в тираж. Оригинальная Химера была плодом сожительства полудевы-полузмеи Ехидны и змея Тифона и являлась сестрой таких знаменитых уродов, как Гидра, Цербер и Сфинкс. Она обладала составным туловищем с львиным передом, козьей серединой и змеиным, извините, задом, а на львиных плечах громоздились три головы, принадлежащие этим животным. Жизнь Химеры была недолгой — как и все монстры, она

пала под мечом героя. Позже название приклеилось к жутковатым готическим статуям, но не следует заблуждаться — в отличие от горгулий, химера гораздо старше Нотр-дам-де-Пари и Кельнского собора...

Химера AD&D мало в чем отличается от оригинала. Участие змеи в гибриде было, видимо, признано недостаточно солидным, и на ее место пришел красный дракон. Затем козья и экс-змеиная части туловища поменялись местами, чтобы снабдить монстра способностью к полету в виде драконьих крыльев (согласитесь, нелегко летать, если крылья растут оттуда, откуда обычно растет хвост). В качестве

полезной нагрузки к драконьим органам химера получила слабую пародию на драконье огненное дыхание и целую кучу комплексов — как, например, любовь ко сну на груди сокровищ или нелюбовь к кооперации с себе подобными, которой так жаждет львиная голова. Козлиная голова не вмешивается в противостояние двух других — ей бы только травку пощипать да пободаться с не столь беззащитной пищей.

У химеры есть двоюродная сестра, без особой изобретательности названная горгимерой. У горгимеры вместо невинной козы в гибриде присутствует горгона (см.) — волшебный бык, чье дыхание обращает в камень. Сочетание драконьего огня и петрифицирующих выхлопов с умением летать делает горгимеру одним из самых опасных монстров AD&D. К счастью, она редко встречается и не столь агрессивна, как химера.

Кокатрайс (Cockatrice)

А вот и настоящий, исторический василиск. Душераздирающую историю о трансформациях этого термина см. в статье «Василиск». Василисков подарил человечеству Плиний Старший в своей «Естественной истории», где наряду с реальными животными описывались чудища, которых древние греки видели после обильных возлияний. Этот «царь змей» мог появиться только из яйца, снесенного петухом (нетрудно понять, почему он столь редко встречается)

и высиженного змеей или жабой. Новорожденный обладал головой петуха, туловищем жабы и хвостом змеи и был столь ядовит, что рядом с ним трескались камни, не говоря уже о существах из плоти и крови, умиравших от одного взгляда чудовища.

Из Плиния василиск попал на рыцарские гербы, был назван кокатрайсом и в таком виде перекочевал в фэнтези, оставив свое историческое имя совсем другому существу. На месте жабы в AD&Dшном кокатрайсе оказалась летучая мышь — курица же не птица, а научить летать было надо. Теперь кокатрайс имеет крылья летучей мыши, змеиный хвост и петушину голову. Смертоносный взгляд у него отобрали, заменив контактным петрифицирующим ядом — кокатрайсу требуется коснуться незащищенной металлом части тела жертвы, чтобы последняя превратилась в камень. Отобрали и приписываемую чрезвычайную злобность.

Современный кокатрайс — обычная птица, только смертельно опасная для каждого, кто вызовет ее неудовольствие.

Близким родственником кокатрайса является

пиролиск. Его можно отличить по наличию красного пера в гребне, злобно-

сти и методу расправы с жертвой. От касания пиролиска жертва вспыхивает, как соломенная, и в считанные мгновения превращается в пепел.

Даймоны, или юголоты (Daemons, yugoloth)

Нет более популярных персонажей фольклора и низшей мифологии, чем черти. Вобрав в себя кучу влияний, от библейских падших ангелов до мелких языческих духов, они стали любимыми оппонентами сказочных персонажей. TSR и их последователи не могли пройти мимо этих существ и проявили немалый энтузиазм — из одного-единственного черта они слепили аж три различных класса существ, каждый из которых насчитывает десятков и более видов. Один обозвали демонами, другой — дьяволами, а над третьим, видимо, долго ломали голову, и в итоге безыскусно поименовали «даймонами» (те же яйца, вид сбоку — то есть те же демоны,



Рыцарь смерти (Death Knight)

Один из легиона нежити, в более примитивных системах — наиболее мощный «апгрейд» скелета, рыцарь смерти является убедительным напоминанием о необходимости хранить добродетель и соблюдать закон. При жизни он был паладином или рыцарем, в общем — ходячим носителем добра в латах и с мечом. А потом покотился под гору и кончил тем, что за совершение поступков, несовместимых с должностью рыцаря, его прокляли боги. Лорд Сот из переведенных у нас книг серий Dragonlance и Ravenloft является наиболее популярным, хрестоматийным образцом рыцаря смерти. Основной ин-



стинкт в сочетании с патологической ревностью принесли ему дружное проклятие всех богов мира Кринн, сделавшее из обычного рыцаря рыцаря неупокоенного.

Рыцарь смерти выглядит как скелет, слегка приукрашенный лохмотьями мумифицированной плоти. Однако с обычным неупокоенным скелетом рыцаря смерти перепутать довольно сложно, и дело тут даже не в горящих желтым пламенем глазах и ауре магического страха (любого нормального человека и обычный бродячий скелет доведет до заикания, причем безо всякой магии), а в нескольких убойных заклинаниях, представленных богами в качестве компенсации. Этот мрачный воин способен возводить стены из льда в любом количестве, а раз в день ему дозволено кинуть невероятно мощный огненный шар или просто умертвить одним словом (что не столь эффективно). Однако рыцарская генетическая память толкает его на обычные поединки, причем даже «честные» — без

нападений сзади, например. Учитывая ТТХ рыцаря смерти, он вполне может позволить себе роскошь дать героям такую фору...

Демоны, или танар-ри (Demons, tanar'ri)

Демоны населяют план Бездны и являются олицетворением всего «хаотичного и злого». Их основным времяпрепровождением является

вечная «Кровавая Война» с дьяволами, в которой демоны компенсируют явный недостаток организованности своей численностью. Существует множество различных видов младших, старших и истинных демонов, плюс никем еще не подсчитанное количество Принцев Демонов и Лордов Демонов, каждый из которых уникален.

Все демоны обладают неуязвимостью к огню и электричеству и способностью вызывать на подмогу

собратьев, а в остальном их силы и немногие слабости столь же разнообразны, сколь их внешний вид. А вид их варьируется от почти человекообразных суккубов и камбионов до мух-переростков чазме и червяков-вастрилитов. Наиболее могущественными являются шесть видов «истинных танар-ри» (в первой редакции AD&D они назывались просто «демонами 1-6 типа»). Это вроки, напоминающие гигантских стервятников, амфибии-хезру, глабрезу с собачьими головами и четырьмя увенчанными клешнями лапами, кабановидные нальфешни и самые ужасные демоны — марилит и балор. Любопытно, что и Нальфешни, и Марилит, и Балор в первой редакции были именами собственными конкретных демонов 4-6 типов, и их численность была очень ограничена (демонов 6 типа было только шесть). Но с ростом числа игроков, вырезающих Нижние Планы на экспу, возникла необходимость в пополнениях.

Марилит (marilith), или демон 5 типа, — это прекрасная женщина, отягощенная двумя лишними парами рук. До талии. Ниже талии туловище марилит плавно переходит в мощный змеиный хвост. Эти демонессы чрезвычайно умны и являются основными стратегами «Кровавой Войны». В штабах, однако, они не отсиживаются — шесть рук позволяют получать ни с чем не сравнимое удовольствие от резни.

только по-гречески). Основная и единственная разница между этими классами заключается в их alignment'e — вернее, в первой его части, так как вторая — очевидна (evil). Дьяволы являются lawful, демоны — chaotic, а даймоны, как можно догадаться, — neutral. Элайнментам соответствует и место обитания в космогонии AD&D: нейтральные даймоны оказались в самой середине Нижних Планов (измерений), со штаб-квартирой на Neutral Evil-плане Gray Waste, иначе Hades. Юголотами же их прозвали с переходом на вторую редакцию AD&D, которая сопровождалась чисткой игры от всего, что могло навлечь на нее новые обвинения в «пропаганде сатанизма». Вероятно, в третьей редакции они опять станут даймонами.

Находясь между беспрестанно воюющими между собой демонами и дьяволами, даймоны не только умудряются выжить, но и извлекают из «Кровавой Войны» немалую выгоду. Их легионы служат наемниками в обоих лагерях, а некоторые мудрецы мультивселенной даже приписывают вождям юголотов саму режиссуру «Кровавой Войны».

Внешний вид и способности даймонов достаточно разнообразны, да и какими они могут быть у демонов любого рода? Либо рога, копыта и трезубец, либо ничем не ограниченный полет извращенной фантазии.

По степени могущества даймоны делятся на три группы. Низший класс, в порядке возрастания важности, составляют меззолоты, дерголоты, писколоты, гидролоты и ягнолоты. Элитой юголотского общества являются никалоты, арканолоты, ультролоты и баэрнолоты. Между этими группами находятся марренолоты, работающие в Нижних Планах перевозчиками через Стикс, и юголоты-стражи, которые, очевидно, сторожат — обычно сокровища.



Марилит предпочитают экзотическое и заколдованное оружие и прекрасно с ним обращаются, в случае чего прибегая и к услугам своего хвоста.

Балоры (balor), демоны 6 типа, — самые грозные демоны после Принцев и Лордов. Изначально они были балрогами, но когда наследники копирайтов Толкиена выдвинули претензии, балрогу пришлось стать балором. Это название тоже заимствовано — Балором звали предводителя фоморов из мифов Ирландии, — но все держатели копирайтов на это имя вымерли много столетий назад. Балоры олицетворяют грубую мощь Бездны. Это крылатые кроваво-красные великаны, вооруженные магическими мечами и плетью и всегда окутанные вуалью пламени.

Если марилит являются холодным умом демонического генералитета «Кровавой Войны», балоры, несомненно, его горячее сердце и чистые руки.

Дьяволы, или баатецу (Devils, baatezu)

Из трех типов чертей дьяволы остались наиболее близки к своему прототипу. Они обитают в типично дантовых Девяти Кругах Ада (Бааторе), сочетают злобность с суровой дисциплиной и с удовольствием идут на кон-

такт с людьми с целью укрепить свою власть над миром смертных — она всегда может пригодиться в «Кровавой Войне». Помимо истребительной борьбы с демонами, важнейшим в жизни каждого дьявола является перемещение вверх по иерархической лестнице Девяти Кругов,

обычно через бездыханные тела собратьев.

Дьяволы делятся на четыре ряда. Наверху пирамиды находятся уникальные Архидьяволы (каждый из которых правит одним из Девяти Кругов) и Герцоги Ада — вассалы предыдущих. Ниже расположены старшие дьяволы — амнизу, корнугоны, гелугоны и дьяволы-из-ямы. Хаматулы, озилуты, барбазу, эринии и разнообразные абишаи составляют категорию младших дьяволов. В самом низу лестницы стоят комичные пузаны нупперибо и мелкие летуны спинагоны, а под ними — лемуры, которым еще только предстоит стать дьяволами.

Дьяволы отличаются многообразием форм, но в меньшей степени, чем их коллеги в Бездне и Серой Пустыне. Многие — абишаи, барбазу, корнугоны, дьяволы-из-ямы, хаматулы, спинагоны — с различными вариациями воспроизводят типичный образ с рогами и копытами. Прочие более экзотичны, но все же более гуманоидны, чем некоторые из юголотов или танар-ри. Все дьяволы неуязвимы для ядов и, за исключением рожденных в ледяной Кании гелугонов, для огня (а гелугоны, соответственно, для холода). Большинство обитателей Баатора также владеют магией — в основном, различными формами огненных фейерверков.

Дьявол-из-ямы (pit fiend) — это вершина эволюции обычного дьявола. Они производятся из гелугонов тысячедневной выдержкой в огненных ямах (для любящих мороз гелугонов это должно быть особенно приятно) и занимают высокие посты в иерархии Баатора. В первой редакции эти дьяволы составляли личную гвардию верховного владыки Девяти Кругов Асмодея и верхушку иерархии «полевых командиров». Вторая редакция AD&D и особенно Planescape накиннули покров густой тайны на владык Баатора, убрав с глаз долой большинство Архидьяволов и Герцогов, и роль дьяволов-из-ямы в политике Девяти Кругов резко выросла. Внешне дьявол-из-ямы, судя по описаниям, мало чем отличается от своего заклятого врага балора: он тоже крупный, красный, крылатый, вплоть до ядовитой слюны и покрывающего тело пламени.

Зверь-путающий-следы (Displacer Beast)

Еще один из паноптикума изобретенных в TSR монстров-мутантов, зверь-путающий-следы, представляет собой гигантскую пантеру, снабженную лишней парой лап, а также парой щупалец на спине. Возможно, первое появление зверя на свет состоялось в романе Д. Найлза «Темный источник» (третий том трилогии «Муншаез», Forgotten Realms) — там он является уникальным монстром по имени Шанту, созданным злым богом Баалом в качестве главного из трех своих «детей». Оттуда пантера-мутант попала во множество игр AD&D (особенно в игры «золотой коробки» и в серию Eye of the Beholder), а также в некоторые наиболее откровенные клоны «Подземелий и драконов».

Щупальца, растущие из лопаток, являются основным оружием трехметрового Зверя. Лапы и клыки он использует крайне редко, потому что ближний бой лишает его основной защиты, отразившейся в его названии. Дело в том, что Зверь, благодаря непонятной врожденной магии, проецирует свою «голограмму» — иллюзию — на некоторое расстояние от себя, тогда как сам остается невидимым. Атакуя щупальцами с безопасной дистанции, он должен изрядно веселиться, наблюдая, как герои яростно рубят воздух. Только самые могущественные антииллюзорные заклинания могут открыть его истинное местонахождение.

Имитатор (Doppelganger)

В любой мифологии можно найти аналог имитаторов — существ, способных менять свой облик, выдавая себя за людей. Чаще всего эти создания злы и опасны, и истории о них всегда пропитаны ужасом и отвращением перед их способностями.

Даже если имитатор не так уж и плох, отношение к нему будет предельно агрессивное — трудно избавиться от предрассудков по отношению к существу, способному убить тебя и занять твое место,



успешно вводя заблуждение самых близких знакомых. См., например, один из рассказов А. Сапковского в цикле «Ведьмак».

Имитаторы живут кланами и обычно работают в коллективе. Они жадны до сокровищ и комфорта и обычно добывают их напрямую — например, подменив богатого и хорошо устроившегося в жизни человека. Реже кланы имитаторов нанимаются к вельможам и волшебникам, за солидное вознаграждение совершая политические убийства или подменяя облеченных властью персон. Имитаторы относятся к существам, игровая ценность которых для CRPG раскрывается не в бою, а в сюжете.

В частности, половина сюжета Baldur's Gate заключалась в политических интригах с использованием имитаторов.

Драколич (Dracolich)

Драколич, несомненно, войдет в пятерку самых смертоносных чудовищ AD&D, если кому-либо придет в голову ее составить. Это — дракон-нежить, созданный злыми магами по технологии, схожей с технологией превращения в лича (см.). Получившееся чудовище практически неуязвимо, и даже если его тело будет уничтожено, сущность монстра вернется в объект, схожий с филактерием лича, после чего сможет захватить другой труп. Выглядит драколич как мертвый дракон в определенной стадии разложения, часто это почти голый костяк.

Они нередко встречаются в фэнтези,

но чаще всего значительно ослаблены, вплоть до банального крупного летающего скелета (особенно в играх не по AD&D).

Настоящие драколихи попадают только в CRPG для персонажей очень высоких уровней, например, в поздних играх «золотой коробки».

Драколич сохраняет все способности дракона, из которого он был сделан — уровень, дыхательное оружие, магические способности. Хуже того, трансформация в нежить делает его неуязвимым для всех типов воздействий, бесполезных против нежити (холод, воздействие на мозг, яд, магия смерти). Хотя крепкая драконья чешуя со

временем осыпается с мертвого тела, магия делает драколиха еще менее уязвимым для оружия, чем живые драконы. Наконец, малейшим касанием драколиха способен парализовать врагов и поразить их леденящим холодом.

Дракониды (Draconian)

Хотя эти существа характерны для одного-единственного из миров AD&D, — Кринна из серии Dragonlance, — обойти их вниманием невозможно. Ведь Dragonlance является одной из самых популярных игровых линий, романы этой серии любимы в том числе и в России, а количество компьютерных реализаций этого мира уступает разве что Forgotten Realms, хотя все эти реализации весьма стары.

Дракониды представляют собой прямых потомков драконов с руками, ногами и крыльями — эдакие небольшие драконы, которым

была придана форма, отдаленно напоминающая гуманоидную. Жрецы богини злых драконов Такхизис (Тиамат) производят драконидов из яиц различных пород металлических, «добрых» драконов. Подрастает, что из одного яйца делается один драконид, но судя по количеству оных в играх и книгах, металлические

драконы должны отличаться просто неприличной производительностью. Существует пять форм драконидов — бааз, капак, бозак, сивак и аурак, — создаваемые, соответственно, из яиц латунных, медных, бронзовых, серебряных и золотых драконов, а также магически усиленные версии каждого типа и забракованный экспериментальный образец — трааг.

Большинство типов драконидов обладают магическими способностями и умеют летать. Но в большей степени «героев» пугает, что им приходится сражаться с существами, «способными убивать даже после смерти» (цитирую одного из персонажей Dragonlance). Самая безобидная смерть, которую можно ожидать от дракониды — это временное превращение трупа бааза в камень, в котором намертво застревает оружие. Более продвинутые дракониды растекаются лужами кислоты, взрываются огненными шарами или ледяными бурями — в общем, убивать их разумно только с безопасной дистанции.

Дракон (Dragon)

Что такое дракон, знает каждый. Из всех существ фэнтези дракон наиболее распространен, он имеет почти жанрообразующий статус («фэнтези — это когда с драконами» — слышали когда-нибудь?). Ни одна игра в жанре фэнтези не обошлась без этих ужасных чудовищ, которые, если не участвуют в действии напрямую (слишком круты, чтобы сводить их с жалкими героями), то упоминаются в каждой второй легенде и книжке мира.

Драконы пришли в фэнтези из мифологии. Какой конкретно — сказать сложно, так как тот или иной «великий Змей» присутствует в каждой. Чаще всего это олицетворение сил хаоса, которые побеждает демиург — бог или герой. Таковы ассировавилонская Тиамат (в AD&D — прародительница всех злых драконов), греческий Пифон, германский Йормунганд, славянский Змей Горыныч и многие, многие другие. И, хотя многоголовый Змей Горыныч и вытянутый, изысканный китайский дракон мало похожи и друг на друга, и на канонического дракона фэнтези, суть у них одна.



Типичный для фэнтези образ дракона намного старше AD&D и на удивление неизменен в разных играх и книгах. Это огромный и по своему очень красивый летающий ящер с четырьмя лапами и парой крыльев, которые по всем законам аэродинамики не могут поднять его в воздух, однако как-то умудряются. Помимо наличия гигантских клыков и когтей, любой дракон является умелым волшебником, а также способен «выдыхать» (точнее, выплевывать) какую-либо деструктивную субстанцию — от банального огня или яда до электрической молнии или даже потока раскаленного песка. Драконы разумны, зачастую гениальны по человеческим стандартам. Чем они старше, тем крупнее, мудрее и могущественнее становятся — видимо, смерть от дряхлости им не грозит. Канонические драконы чаще злы, чем благожелательны, но даже добрые драконы являются грозой домашнего скота и неисправимыми жадами — смысл жизни любого психически здорового дракона заключается в сборе максимально возможного количества драгметаллов, волшебных артефактов и драгоценных камней в своем логове и приготовлении из них ложа, на котором можно предаваться мечтаниям о еще большем количестве побрякушек.

Эта жадность вместе со склонностью к независимости и созерцательству делает из драконов убежденных одиночек — они никогда не сотрудничают ни с себе подобными, ни с иными разумными расами, если есть возможность избежать этого.

По AD&D, драконы делятся на три категории — цветные (злые), металлические (добрые) и самоцветные (нейтральные), плюс множество видов, по тем или иным признакам не попадающие ни в одну из этих категорий. Цветные наиболее популярны как ультимативные противники для считающих себя крутыми героев. Белые являются слабейшими из цветных драконов.

Они довольно тупы, обитают в холодном климате и выдыхают поток морозного воздуха. Черные драконы немного круче и умнее, живут в джунглях и иных жарких и влажных местах и плюются кислотой. Зеленые драконы более организованны, чем предыдущие, предпочитают леса умеренного климата, очень умны. Их дыхательное оружие — поток ядовитого газа. Живущие в пустынях синие драконы наиболее дисциплинированы и наиболее склонны к сотрудничеству (в своих целях, разумеется) из всех. Их ум не уступает зеленым, а оружием являются молнии. Красные горные драконы — самые злобные и могущественные твари. Они маниакально жадны даже для драконов, и часто эта жадность затмевает их обычно высокоразвитый интеллект. Оружием красного дракона является огненное дыхание, а любимой пищей — девственницы.

Из металлических драконов можно отметить золотых, наиболее могущественных. Они очень умны и высокоморальны, часто помогают людям и склонны активно вмешиваться в разборки смертных с целью причинения добра и нанесения пользы. Следует учесть, что в играх не по AD&D такая благожелательность вовсе

не гарантируется — деление на «злых» и «добрых» драконов часто отсутствует, и драконы с золотой шкурой являются банальными «апгрейдами» базового враждебного монстра-дракона с перекрашенным спрайтом... Как и у всех металлических драконов, у золотых имеется два вида дыхательного оружия — огонь и ядовитый газ.

Дриада (Dryad)

В этой энциклопедии не так уж и много существ, контакты с которыми не сопровождаются мечемашеством, и за каждое мы должны быть благодарны его создателям. В данном случае благодарности следует отправлять в Элладу, откуда и пришли дриады (от греч. drys — дуб).



Дриада — это древесный дух в форме прекрасной женщины с эльфийскими чертами и меняющимся со временем года цветом кожи и волос. Они совершенно невоинственны и не имеют иных интересов, кроме заботы о своем родном дубе и оргий с героями, показавшимися им привлекательными.

В большинстве случаев дриады в фэнтези настолько связаны со своим деревом, что испытывают боль, если ему причиняется вред, и умирают, если его срубить. Более правильно было бы называть их гамадриадами, потому что мифологические дриады не столь зависят от своего родного дуба. Если дриаде или ее дереву будут угрожать, у нее есть лишь одно оружие — способность околдовать до трех врагов и натравить их на их же товарищей. Эту же способность дриада применяет, когда ей одиноко, но особой необходимости в том нет — большинству дриад достаточно лишь подать знак...

Дварфы (Dwarf)

Эту статью опять придется начать с некоторого количества невырезанного редакцией мата в адрес как писателей, наплодивших одновременно существующих dwarves («гном», «карлик») и gnomes (понятно), так и разнообразных переводчиков, приложивших максимум усилий для еще большего запутывания неанглоязычных аналитиков фэнтези. Каких только извращений не встречалось — gnomes как «гнумы», dwarves и gnomes как «горные и лесные гномы», новояз типа «тангаров» (Н. Перумов) и «краснолюдов» (А. Сапковский), и совсем убогие «карлики», которые, помимо собственной ущербности, еще и втягивают в неразбериху хаплингов-полуросликов. В результате пришлось остановиться на наименьшем из зол в лице грубой транслитерации.

Дварфы впервые увидели свет в германской мифологии. Хотя выражение «увидеть свет» здесь спорно — карлики-цверги скандинавов панически боялись солнца, которое превращало их в камень. Цверги произошли от червей, которые завелись в трупе великана Имира, из которого был сотворен мир, и унаследовали от оных любовь к подземным пещерам. В глубинах земли они ковали волшебное оружие и удивительной красоты ювелирные изделия.



Но если сам термин и базовые особенности цвергов-дварфов придумали викинги, жизнь в них вдохнул небезызвестный проф. Дж. Р. Р. Толкиен. Именно во «Властелине колец» и «Хоббите» мифические персонажи превратились в реальных. Из этой классики фэнтези они в неизменном виде расплозились практически по всем играм и книгам современности, став одной из наиболее распространенных рас, доступных для персонажей игроков.

Дварф являет собой непропорционально сложенного гуманоида, содержащего ширину и массу (особенно мускульную) Арнольда Шварценеггера при вдвое меньшем росте.

Кое-где (например, в Warhammer Fantasy) dwarфы просто гротескны — их ширина плеч заметно больше их высоты. В AD&D и большинстве книг они несколько более гармонично сложены, но все равно чудовищно сильны и крепки при очень малом росте. От цвергов dwarфы сохранили кузнечное и ювелирное мастерство, а также любовь к пещерам, хотя солнце для них уже не смертельно. Впрочем, бывают и исключения — например, в серии «Шаннара» Т. Брукса dwarфы панически боятся подземелий и ненавидят их. На мой скромный взгляд, это преднамеренная издевка над стандартными клише (благо в остальном «Шаннара» чудовищно стереотипна).

Дварфы суровы и грубоваты, что проявляется либо в мрачном и замкнутом поведении, либо в пошлом и плоском юморе. Они обожают алкоголь, и чем менее он изыскан, тем лучше — любимыми напитками являются пиво и печально знаменитая «гномья водка». Никто никогда не видел безбородого dwarфа и, по слухам, к dwarфиням это тоже относится — впрочем, их тоже никто никогда не видел, исключая немногих «счастливчиков». В бою dwarфы страшны, как благодаря своей силе и качеству вооружения, так и из-за неистовства, которое охватывает многих из них в горячке битвы.



Они ничего не понимают в магии и терпеть ее не могут, благодаря чему отличаются значительной к ней устойчивостью. Дварфы недолюбливают эльфов, полной противоположностью которых являются, ненавидят орков, с которыми вынуждены делить подземелья, и обладают большим опытом в борьбе с великанами всех видов.

Нередко «добрые» расы имеют свои «злые» противоположности, и dwarфы не являются исключением. «Темные dwarфы» встречаются во многих играх и книгах и мало чем отличаются от своих обычных родственников, кроме доведенной до абсолюта замкнутости, жадности и ксенофобии. В AD&D эту роль играют дуэргары, или «серые dwarфы». Другим видом являются дерро — эти dwarфы не чужаются магии (более того, владеющие волшебством «мудрецы» являются вожаками этого племени) и напоминают dwarфийский аналог темных эльфов: они жестоки, извращены и крайне агрессивны, нападают на любые живые существа ради взятия рабов или просто радости истребления. Их можно легко отличить по синевато-белой коже.

Элементаль (Elemental)

Элементали — это олицетворения стихийных сил природы, четырех базовых «элементов», из которых, по Аристотелю, состоит все сущее — земли, воды, огня и воздуха. В алхимии этих стихийных духов величали гномами, ундинами, саламандрами и сильфидами соответственно, но TSR, как обычно, не упустила возможности сделать различных существ из указанных названий и собственно элементалей.

В космогонии AD&D все элементали обитают на своих родных, Внутренних, планах мультивселенной. В мир смертных они попадают лишь будучи вызванными магическими средствами и обязательно принимают форму, соответствующую своей стихии. Эта форма может быть поражена только могущественным магическим оружием и, конечно, неуязвима для заклинаний, использующих соответствующий ей элемент (например, огненный шар для огненной элементали). К счастью, элементали недолго способны пребывать в мире смертных — это доставляет им страшные неудобства.

На них также действует магия, предназначенная для защиты или изгнания пришельцев из иных планов.

Элементаль земли обычно принимает форму огромного гуманоида, состоящего из грязи, земли, камня и всего, что можно найти в почве. Она медлительна, зато может без малейшего труда и в любом направлении проходить через камень и землю в любой их форме.

Удары громадных кулаков элементали наносят страшные повреждения, особенно каменным и земляным постройкам.

Воздушная элементаль представляет собой бесформенное облако, способное атаковать сильным порывом ветра и превращаться в ужасный смерч. В своей родной стихии — воздушном бою — она наиболее могущественна.

«Функциональность» элементали воды ограничена. Этот дух, принимающий форму гигантской волны с водяными отростками-руками, крайне разрушителен на море — способен останавливать или топить даже самые крупные корабли, — но на земле слаб и медлителен. К тому же он не может удалиться от породившего его водоема более чем на несколько шагов.

Огненная элементаль является наиболее популярной у производителей игр и, пожалуй, наиболее смертоносной. Она принимает облик свободно перемещающегося пламени с глазами и пылающими «руками», которое поджигает все на своем пути.

Псевдоэлементали (Elemental Kin)

Помимо обычных элементалей, существует множество иных стихийных существ. В первую очередь это «составные» элементали (например, Ураган — порождение стихий воды и воздуха). Джинны являются наиболее могущественными стихийными силами, и им посвящена отдельная статья.

Мефиты — подлые маленькие бесы, созданные из какой-либо стихии — населяют не только первичные, но и большинство пара- и квазистихийных планов.

Наконец, у каждой из первичных стихий имеются псевдоэлементали — существа, сильно отличающиеся от элементалей, но в той же степени олицетворяющие природу элемента.

Псевдоэлементали земли — это песчаник и печ. Песчаник представляет собой просто кучу песка, которая лежит на месте, медленно пожирает неорганические соединения и иногда отбивается сформированным из песка щупальцем, если на нее наступить. Печи же — это целый народец, достаточно разумный, чтобы предпочитать безжизненному плану Земли подземелья мира смертных. Они представляют собой гуманоидов небольшого размера, очень сильных, с длинными конечностями. Обработка камня является единственным смыслом жизни печи.

Сильфида и воздушный служитель являются псевдоэлементалими воздуха. Воздушные служители получили свое имя за то, что являются объектом одноименного жреческого заклинания, вызывающего их на службу священнику. В мире смертных они принимают обличье гуманоидного облака без ног,

зато с четырьмя руками. Они очень сильны и предпочитают душить врагов, если принуждены к бою. Сильфиды же являются прекрасными женщинами со стрекозиными крыльями — своего рода пикси, только нормальных размеров. Они живут в домиках высоко в горах или на деревьях и изредка привлекают смертных мужчин с целью продолжения своего рода. Предполагается, что сильфиды произошли от... союза нимфы и воздушной элементали, но нам не хватает фантазии, дабы представить себе технику такого события.

Псевдоэлементали воды — nereida и водный морок. Нереиды нередко принимают облик красивых женщин и привлекают корабли на рифы. Чаще всего это случается, если кто-то принуждает nereidu к злодеяниям. Ведь единственный способ убить nereidu — это уничтожить ее волшебную шаль, а потому похититель шали становится полновластным хозяином этого создания. Водный же морок малоотличим от обычной воды, но различия сразу становятся заметны, когда он принимает форму змеи и набрасывается на жертву.

Огненными псевдоэлементалими являются саламандры и огненные змеи. Саламандра имеет вид гуманоида до талии и змеи ниже оной. Цвет их тел варьируется от багрового до оранжевого, а на лицах присутствуют демонические черты. Они злы и жестоки, и нередко селятся в наиболее жарких местах (типа активных вулканов) мира смертных с известными только им самим целями. Саламандры часто сотрудничают с другими огненными созданиями, особенно со злыми, как джинны и ифриты.

Огненные же змеи являются именно тем, чем они называются — змеями, живущими в огне. Их яд парализует, а сами они считаются зародышами саламандр.



Эльфы (Elf)

После людей эльфы являются самой распространенной расой в фэнтези. Даже дварфы не могут похвастать таким количеством появлений на экранах и страницах. Эльфы популярны как NPC, как противники (обычно в своем «злом» варианте, но не всегда) и как раса для персонажей, особо любимая за способность к сочетанию нескольких классов.

Корни современных эльфов уходят в два разных источника — в кельтскую и германскую мифологию. Германские альвы были природными духами, «светлыми» и «темными» (свартальвы — иногда их смешивали с цвергами), обитавшими в двух из Девяти миров — Альвхейме и Свартальвхейме. Кельтские сиды были волшебным народом, жившим под холмами; в их число после принятия христианства попали языческие боги Ирландии. С течением времени оба эти племени вырождались до статуса пугал для суеверных и до персонажей детских сказок — домовых, фей, пикси (ака «эльфы» из «Дюймовочки»). «Возрождением» своего былого величия эльфы обязаны Толкиену. В своих книгах он вывел расу высоких, прекрасных, бессмертных существ, могущественных волшебников и умелых воинов, рожденных прежде людей и всегда противостоящих «силам тьмы». Такими эльфы и разбрелись по всему современному фэнтези, претерпевая лишь незначительные изменения.

Эльфы представляют из себя гуманоидов, отличающихся от людей тонким телосложением, большими миндалевидными глазами и острыми (часто также непропорционально большими) ушами. Во многих источниках их рост выше человеческого, в других — в частности, в AD&D — он «снижен» метров до полутора. Это всегда древний народ, отличающийся

очень большим долголетием или вообще бессмертием. Они живут в лесах и большую часть своего времени проводят в танцах, музыцировании и

томных взглядах на звезды — в общем, одно слово: дивные. Эльфы мастерски владеют мечами и луками и от природы одарены способностями к магии и защитой от некоторых чар. Превыше всего они ценят безопасность своих лесов и без сожалений убивают всякого, кто собирается их рубить, будь это люди или какие-нибудь гоблины.

В AD&D, помимо позаимствованных у Толкиена подвидов эльфов — «высоких» и «серых», — широко распространены три новых. Это лесные, морские и темные эльфы. Темным эльфам посвящена отдельная глава. В лесных эльфах нет ничего необычного, это обыкновенные эльфы, но оставшиеся на первобытной стадии развития. Они более жестоки и агрессивны, чем их относительно цивилизованные собратья. Наконец, морские эльфы — это самая необычная из эльфийских рас. Они живут под водой, имеют жабры и зеленоватую кожу. Мечам и лукам морские эльфы предпочитают копыта и трезубцы, более удобные под водой, и хуже разбираются в магии. Из всех эльфов морские наиболее замкнуты и избегают контактов с окружающими — как с другими морскими расами, так и с пришельцами с суши.

Темные Эльфы (Elf, Dark)

Темные эльфы, или драу, являются «злой» противоположностью обычных. Отличить их от эльфов поверхности очень легко, если наблюдателю повезет оставаться в живых достаточно долго — драу обладают кожей черного или фиолетового цвета, белой или седой гривой волос и красными глазами. В начале времен драу поклонялись богине Ллот (демон-принцесса из Бездны, покровительница пауков) и по этому поводу устроили грандиозную войну со своими сородичами, в результате которой оказались загнаны под землю, где с тех пор и обитают уже в течение тысячелетий. По некоторым источникам, их внешность является следствием радиации их подземного мира либо же проклятия добрых эльфийских богов, по кото-

рому внешность драу должна была демонстрировать их извращенную натуру; по другим источникам, они были темнокожими изначально.

Драу — жестокий и коварный народ. Культ Ллот определяет все их существование. В прекрасных и упадочных подземных городах темных эльфов царят интриги, разврат и злоба; матриархи благородных Домов отчаянно борются меж собой за власть и за милость богини пауков. Мужчины в обществе драу являются существами второго сорта — воины и маги из их числа всегда обязаны подчиняться жрицам Ллот, которыми могут стать только женщины. Одна из самых могущественных рас подземного мира, драу пугают даже таких монстров, как иллиитиды и бехолдеры, не говоря уже о более мирных

народах глубин. Радиация Подземья дает им высокую устойчивость к магии, напитывает волшебством все их снаряжение и дарует способности к левитации и созданию вокруг себя темноты.

Уязвимое место темных эльфов — свет. Яркое освещение слепит их чувствительные глаза. Свои частые набеги на поверхность драу устраивают по ночам и всегда стараются убраться с рассветом — это единственное, что защищает подлунный мир от их вторжения. Кроме того, за пределами радиации Подземья драу быстро теряют все полученные от нее магические способности, а их снаряжение приходит в негодность вплоть до полного разрушения.

Одним из самых пугающих существ Подземья является драук — своего рода кентавр с драу вместо человека и пауком вместо лошади. Эти существа созданы матриархами темных эльфов в наказание нарушившим заветы Ллот и в поучение остальным. Несмотря на всю свою любовь к паукам, никто из драу не жаждет обменять нижнюю половину своего туловища на тело арахнида. Драуков боятся и ненавидят, они олицетворяют те мучения, которые ждут нарушившего волю Ллот.



Фейр (Feyr)

Это мерзкое существо является олицетворением людских кошмаров в самом буквальном смысле. Его название — искаженное «fear» (англ. «страх»).

Рождаются фейры из больших скоплений негативных эмоций, в первую очередь ужаса. Как и полагается олицетворенному кошмару, фейр погибает от солнечного света и предельно туп, существуя лишь для того, чтобы увеличить страх и напряжение, его породившие.

Внешне фейр представляет собой шар плоти диаметров с полметра, покрытый хаотично раскрашенной шкурой, фактура которой напоминает кору головного мозга.

Множество мелких щупалец растут по всему туловищу, а два крупных служат фейру ногами. Передняя часть туловища усеяна глазами, число которых может достигать пяти, и несколькими челюстями. Укус этих челюстей вызывает в жертве непреодолимый ужас.

Несколько фейров могут спонтанно слиться в одного великого фейра. Это существо намного опасней — оно не только крупнее и сильнее, но и неуязвимо для солнечного света и распространяет хаос и страх методично и вполне осмысленно.

Галерб-дур (Galeb Duhr)

Довольно забавное на вид создание, галерб-дур представляет собой громадный валун с ножками и лицом. Вероятно, внешне они должны напоминать мегалитических истуканов с острова Пасхи, но вот почему-то на всех известных изображениях они скорее похожи на картофелины, что

не способствует принятию их всерьез.

Галерб-дур является аборигеном стихийного плана Земли (что предсказуемо), но в подземных пещерах мира смертных их тоже завелось немало.

Цели и образ жизни этих существ настолько чужды людям, что понять их невозможно. Галерб-дуры живут небольшими группами, коллекционируют драгоценные камни и часто поют («гудят» будет более точным определением), собравшись в круг, но никто не знает, с какой целью.

Они неглупы и незлы, но крайне необщительны и привязаны к своей территории. Галерб-дуры обладают огромной властью над окружающим их камнем, они способны исчезать в нем, оживлять булыжники и производить иные действия, делающие их очень опасными для тех, кто их разгневет. Во многих отношениях галерб-дур является каменным аналогом триэнтов (см.) — как последние являются «пастырями деревьев», так галерб-дуры — «пастырями камней».

Горгулья (Gargoyle)

Горгулья — средневековый аналог водосточной трубы, дренаж, установленный на крыше таким образом, чтобы дождевая вода падала вниз свободно, не попадая на стену. Их делали в виде гротескных скульптур демонов, людей и животных. А потом некий забытый злой волшебник — не иначе, кто-то из первых авторов D&D — эти статуи взял да оживил. После чего они приобрели популярность и обильно распространились не только по D&D, но и далеко за пределы этой системы, оказавшись, в частности, почти в каждой CRPG и почти всегда в одном и том же виде. Исключением является серия Ultima, где горгульи являются вполне живыми существами из плоти и крови.

Итак, горгулья представляет собой злобного летающего монстра демонического вида, чья плоть создана из камня. Их тело уязвимо только для магического оружия — простые клинки не могут повредить гранит. Горгульи не слишком умны, но достаточно хитры, чтобы не пренебрегать теми тактическими преимуществами, которые им дает их обманчивая внешность. Прикинуться настоящей статуей, обрамлением портала или там фигурой льва, раздирающего пасть Самсону в фонтане, а затем наброситься на беспечного героя — это их излюбленный способ охоты.

Горгульи не нуждаются в пище и отдыхе и убивают исключительно ради удовольствия. Они часто служат злым магам и иным могущественным созданиям, позволяющим горгульям поубивать всласть.

Газовая спора (Gas Spore)

Один из «приколов нашего городка», газовая спора внешне представляет собой почти точное подобие бехолдера. Мимикрия настолько совершенна, что включает имитацию и центрального глаза, и отростков, и даже вблизи может легко быть спутана со своим ужасным «прототипом». На самом деле спора является левитирующим грибом, абсолютно безмозглым и совершенно неагрессивным, если к нему не приближаться.

Чаще всего ее используют, чтобы напугать игроков перспективой встречи с бехолдером — а также за торопливо принятое решение атаковать одного. Как только по газовой споре нанесен удар, она взрывается со страшной силой. Разрушительная мощь этого взрыва вполне способна разнести в клочья даже довольно «хитастого» героя и поражает все в радиусе нескольких метров.

Ощупывать этого «бехолдера» тоже не рекомендуется. При контакте с незащищенной плотью газовая спора вводит в нее свои, извините за тавтологию, споры, после чего отдает душу великой газовой споре на небесах. А ее семя в течение считанных минут разносится по организму жертвы, каковой становится инкубатором для потомства успешей.

Если не принять экстренных магических мер, через сутки из героя полезут новорожденные газовые споры, что весьма трагично скажется на его здоровье, самочувствии и настроении.



Джинн (Genie)

Джинны, возможно, являются самыми популярными персонажами исламской мифологии и арабского фольклора. Это могущественные духи со множеством сверхъестественных способностей, часто злые, но иногда не очень. Из «1001 ночи» и сочинений исламских богословов джинны проникли в современный поп-арт («Синдбад, ну где же джинн?» — видимо, это самый почитаемый ролевыми рекламный ролик), в «большую литературу» и, разумеется, в фэнтези.

Д ж и н н ы

AD&D являются аборигенами четырех первичных стихийных планов (а не масляных ламп, как верят некоторые). Среди населения этих негостеприимных краев они, несомненно, являются самым могущественным видом и имеют сложившуюся культуру и государственную систему с ярко выраженными восточными корнями — падишахи, визири, султаны, шейхи... К смертным все джинны относятся с плохо скрываемым презрением, но упомянутые выскочки нередко умудряются подчинять их своей воле и заставлять таскать грузы или там выполнять три желания — что никоим образом не улучшает межрасовых взаимоотношений. Помимо упомянутых талантов, джинны являются великими мастерами иллюзий и обладают способностями, соответствующими родной для джинна стихии.

Джинны с плана Земли называются Дао (Dao). Они наиболее тупы и примитивны, а также злобны и вредоносны. Если их принуждают выполнять желания, превратное понимание заказа этими джиннами гарантировано почти всегда. Любопытно, что у них, в отличие от прочих джиннов, органы власти носят неарабские корни — главаря величают ханом, а мелких царьков и вовсе гетманами да атаманами.

Джинны Воды — Марида (Marid) — являются самыми могущественными и редкими. Даже среди джиннов марида отличаются выдающимся высокомерием и самолюбованием. Они способны на очень многое, но большинство волшебников сходится во мнении, что выгода от приручения марида не стоит затрачиваемых усилий — проще все сделать самому.

Наиболее популярными в CRPG являются огненные джинны, или Ифриты (Efreet). В отличие от прочих джиннов, ифритов сложно спутать с людьми-переростками — их тела состоят из обсидиана, бронзы и пламени. Центром ифритской цивилизации является легендарный Медный Город в сердце плана Огня, но они часто встречаются в мире смертных — волшебник может поработить вызванного ифрита на 1001 день, отсюда и их распространенность в CRPG (по крайней мере, я надеюсь, что их авторы

исходят именно из таких соображений, а не из «а вот здесь, пожалуй, поставим ифрита — красиво будет»). Ифриты склонны

к жестокости и легко раздражаются. Они ненавидят джиннов воздуха.

Воздушные джинны так и называются — Джиннами. Тихо звереем и отчаянно завидуем англоамериканским геймерам, для которых «Genie» и «Djinn» являются совершенно разными словами. Они наиболее близки к джиннам из оригинальных источников — выполняют желания, создают яства и напитки для толпы народу, переносят своих хозяев на огромные расстояния, управляют воздушными вихрями. Они также наиболее дружелюбны к смертным и склонны иногда помогать без принуждения.

Есть и пятая разновидность джиннов — Джанны (Jann). Они созданы из всех четырех первичных элементов. Джанны являются самыми слабыми из джиннов и мало чем отличаются от людей.

Привидение (Ghost)

Среди множества разновидностей бестелесной нежити привидения, возможно, являются самыми могущественными и необычными. Большинство прочих неупокоенных духов фактически

являются просто «апгрейдами» друг друга — больше хитпойнтов, лучше защита, чуть другая картинка, другое название. Каждое же привидение уникально, за ним обязательно стоит древняя трагедия или ужасные злодеяния, совершенные при жизни, а не банальная «ненависть ко всему живому».

Главное оружие привидения — сверхъестественный ужас, вызываемый его призрачным образом в каждом, кто увидит его. Но этот ужас не того рода, что парализует на месте или заставляет бежать сломя голову в направлении лишь бы-подальше.

Шок от созерцания неупокоенной души таков, что наблюдатель мгновенно стареет на десяток лет, а единственное прикосновение духа может составить аж на сорок. Словно одного этого недостаточно... Но еще привидение способно вселяться в живых людей, полностью захватывая контроль над их телом и вытесняя их личность.

К счастью, привидения практически всегда привязаны к какому-то месту, бывшему важным для них при жизни — обычно к тому, которое непосредственно связано с прижизненной гибелью будущего призрака или с причинами его проклятия. Вест о запустении, вызванном присутствием этой нежити, распространяется быстро, и мудрые люди просто избегают мест, которые считаются угодами привидений.

Уничтожить привидение в прямой схватке очень трудно, но часто ключ к упокоению духа лежит в том, что сделало из него нежить. Захоронение его непогребенных останков, свершение возмездия за прижизненную гибель — в зависимости от конкретного случая это может стать куда более легким и даже благородным способом развеять привидение, нежели его уничтожение в бою. Конечно,

далеко не всякое привидение склонно делиться со случайными встречаемыми грустной историей своей жизни...



Упырь (Ghoul)

Слабейшие среди нежити, обладающей хоть каким-то интеллектом и свободной волей, упыри являются также и одними из самых омерзительных представителей этого класса существ. Видимо, изначально слово ghoul было искажением арабского ghul (особо злобные и жестокие джинны, тоже равнодушные к мертвечинке), ну а выбранное нами для перевода русское слово «упырь» — одна из форм «вампира». Однако оба термина, на наш взгляд, давно утратили свое первоначальное значение и прочно ассоциируются именно с тем, о чем идет речь. А речь идет о людях, вернувшихся из могилы с омерзительно искаженными телами, с когтями и клыками, с длинными языками, предназначенными для вылизывания костного мозга, и с неутолимом голодом по мертвой плоти — как давно разложившейся, так и свежееубитой ими же.

Упыри живут на кладбищах, разрывая могилы и пожирая трупы, и нападают на все живое, до чего могут дотянуться. Личность, которой они обладали при жизни, никак себя не проявляет, но определенная звериная хитрость у них есть, это вам не безмозглые автоматы-зомби. От постоянного копания в мертвечине длинные когти упырей перманентно покрыты трупным ядом, который парализует всякое живое существо, от этих когтей пострадавшее.



Если в силу какого-то удивительного стечения обстоятельств упыри не станут незамедлительно пожирать убитого ими человека, вскорости он, восстав из мертвых, вольется в их ряды. К счастью, волшебный круг защиты от зла, проведенный по земле, прочно удерживает этих монстров на расстоянии.

Помимо обычных упырей, в природе существуют их близкие родственники — лацедоны и вурдалаки (ghast — англ. «омерзительный, чудовищный», но мы взяли на себя смелость переводить это название пушкинским словом, которое на самом деле является искажением от «волколак», ошибочно использованным поэтом). Лацедоны являются морской разновидностью упырей, питаются утопленниками и, вероятно, часто страдают от недоедания. Вурдалаки же от упырей были бы практически неотличимы, если бы не распространяемая ими вонь, выдающая их даже в толпе братьев их меньших, хотя те тоже омовением тела не злоупотребляют. Любой вдохнувший вурдалакового аромата, даже в трех метрах от его источника, будет сражен приступом неудержимой рвоты. Счастливчик, страдающий от насморка, сможет убедиться также в том, что вурдалаки заметно сильнее упырей, не боятся магического круга, парализуют даже эльфов, но уязвимы для оружия из железа холоднойковки.

Великан (Giant)

Великаны, или гиганты — люди огромных размеров — являются персонажами почти всех земных мифологий, особенно индоевропейских. Часто они известны как древняя раса, предки людей или первое поколение богов, олицетворяющее хтонические силы. Мотив борьбы богов или героев с великанами отражает идею упорядочения космоса; нередко этот последний создается из останков великанов или великана. Термин «гигант» пришел из греческой мифологии, так называлось второе поколение хтонических великанов, с которыми сразились боги-олимпийцы (первым были титаны). Однако гиганты в фэнтези, несмотря на их наименование, определенно основаны на германских йотунах (турсах). Йотуны, в отличие от богоподобных титанов и демонических гигантов,

были существами вполне приземленными, первобытно-варварскими и в большинстве своем туповатыми, что полностью соответствует нынешним канонам фэнтези.

Великанов AD&D можно разделить на две группы: это линия «истинных великанов», включающая в себя холмистых, каменных, инеистых, огненных, облачных и штормовых великанов (почти все они широко представлены в CRPG, особенно в играх «золотой коробки»), и разнообра-



зные псевдогиганты, среди которых наиболее известными являются эттины и циклопы. Все истинные великаны обладают ростом порядка шести метров, клановым укладом жизни и, за исключением самых развитых видов, — облачных и штормовых, — отличаются тупостью, примитивизмом и злобой. Большинство видов псевдогигантов не столь массивны, будучи от 2,5 до 4 метров роста; каждый из этих видов в чем-то уникален и обладает либо определенными естественными или сверхъестественными талантами, либо нехарактерно высоким для великанов уровнем интеллекта и культуры, либо, наоборот, особенно выдающейся глупостью и примитивностью. Излюбленной тактикой почти всех великанов и псевдовеликанов является метание огромных булыжников. Среди более развитых рас гигантов встречаются шаманы и даже волшебники.

Холмистые великаны (hill giant) являются самыми тупыми и слабыми среди истинных гигантов. Это настоящие неандертальцы-переростки, пещерные люди, одетые в необработанные шкуры. Они живут охотой, собирательством и разбоем; хитроумному злодею несложно обманом или сундуком обещаний поставить этих громил себе на службу.

Каменные великаны (stone giant) несколько умнее и заметно сильнее холмистых. Их культура также первобытна,

но они не столь воинственны и агрессивны, как их даже более развитые собратья, инеистые и огненные великаны. Эти гиганты ведут замкнутый образ жизни в своих горных пещерах, охотясь, устраивая военные состязания и играя на примитивных музыкальных инструментах.

Инеистый великан (frost giant) является прямым заимствованием из нордической мифологии. Это варварские кланы северной тундры, тупые, жестокие и очень воинственные. Они неуязвимы к холоду; среди них иногда встречаются шаманы.

Огненный великан (fire giant) также напрямую заимствован у скандинавов. Это могучие существа, у которых ширина плеч почти не уступает шестиметровому росту. Огненные великаны, пожалуй, даже воинственнее своих более слабых собратьев — благодаря полуфеодалной организованности. Кланов этих великанов довольно многочисленны, управляются вождями, шаманами и колдунами и обитают в примитивных замках, откуда устраивают набеги на поселения «слабых рас». Огненный гигант неуязвим к обычному огню и даже к дыханию красных драконов, но магическое пламя все же способно доставить ему немалый дискомфорт.

Облачные великаны (cloud giant) обладают довольно развитой культурой, не уступающей человеческой. Среди них попадаются не только злобные монстры, но и вполне доброжелательные индивиды. Эти гиганты очень сильны и неглупы, их поселения располагаются на горных вершинах и на волшебных облачных островах.

Великаны бурь (storm giant) — самая совершенная из рас истинных великанов, наиболее близкая к полубожественным титанам и заимствованная уже у греков. Эти существа очень велики (до 8 метров роста и 7 тонн веса), они сильнее всех прочих великанов и превосходят большинство из них в умственном развитии. Они неуязвимы к повреждениям от электричества и обла-

дают властью над грозой. Как и облачные великаны, штормовые гиганты селятся на горных пиках и на тучах, а также под водой, которой они дышат столь же легко, как и воздухом.



Циклопы и псевдоциклопы (cyclops, cyclopskin) позаимствованы из греческой мифологии. Это крайне примитивные существа, живущие в пещерах и промысляющие выпасом своих стад и поеданием чело-вечины. Помимо крайней тупости и убогости существования, выдающейся даже на фоне холмистых великанов, эти псевдовеликаны легкоузнаваемы благодаря наличию у них только одного глаза, расположенного в центре лба. Псевдоциклопы обладают не очень крупными для великанов размерами и имеют родовой уклад жизни. Циклопы отличаются от них значительными габаритами и склонностью к уединению на удаленных островах.

Эттины (ettin), видимо, суть широко разошедшееся изобретение AD&D, хотя происхождение термина из «йотун» очевидно. Это двухголовые великаны, вернее, если следовать канону буквально, двухголовые великаны-орки. Они тупы и примитивны (что, в общем, для этой статьи не является чем-то из ряда вон выходящим) и скорее напоминают хищных животных, нежели первобытных дикарей (как более тупые из истинных великанов). Тем, что у других существ называется мыслительной деятельностью, занимается, в меру своих скромных способностей, только правая голова — левой эттины исключительно кушают. В сражении каждая голова контролирует свою половину тела, что позволяет этому монстру эффективно использовать сразу две палки-копалки. Эффективность правой половины, однако, более велика, и потому доминирование правых конечностей у эттина заметно даже внешне.

Гном (Gnome)

Еще одна раса из стандартного набора «персонажей игроков». Гномы являются родственниками dwarves, хотя на первый взгляд этого и не скажешь — скорее, они похожи на хафлингов.

Это небольшие и, в отличие от dwarves, пропорционально сложенные существа, обычно обитающие под землей вблизи поверхности. Важным отличием гномов от прочих маленьких народов являются их длинные носы — предмет особой гордости каждого гнома. Гномы любят пирушки, состязания и иные способы приятного времяпровождения, что делает их совсем непохожими на своих суровых бородатых родственников.

Гномы обладают многими подземными способностями dwarves — инфракрасным зрением,

способностью определять наклон подземного пути или вероятность обвала. Они также очень устойчивы к магии, что следует из их родства с dwarves. Однако даже несмотря на то, что благодаря этой устойчивости магические предметы часто не функционируют в их руках, из гномов получаются очень способные маги-иллюзионисты. Иные школы волшебства гномам недоступны.

Помимо обычных гномов, широко известны две их разновидности — свирфнеблины и гномы-механики (tinker gnome). Первые, также называемые глубинными гномами (deep gnome), очень похожи на dwarves. Это тоже замкнутая, суровая раса, живущая глубоко под землей и закаленная в вечной борьбе со злыми подземными народами. Свирфнеблины полностью лысы. Гномы-механики же происходят с Кринна, где являются притчей во языцех. Они одержимы техникой и наукой, и именно их настойчиво изобретаемые устройства убеждают все прочие расы этого мира, что лучше оставить все, как есть. Достаточно привести пример из Death Knights of Krynn, в котором уникального гнома-механика, умудрившегося создать полезный и функционирующий без сбоев прибор, старейшины под угрозой изгнания заставляли его сломать — не по гномьи, дескать, это.

Гнолл (Gnoll)

Гноллы очень популярны и широко распространены. Они являются самыми крупными и опасными гуманоидами после багбиров. Эти существа часто объединяются с другими гуманоидами, а также с троллями или ограми для набегов на цивилизованные поселения. Отряды гноллов часто составляют ядра «злых армий».

Гноллы представляют собой высоких человекообразных существ с головами гиев. Их тела мускулисты и покрыты мехом. Это грубые, жестокие и недалекие существа, промысляющие охотой и разбоем.

Близкими родственниками гноллов являются флинды. Эти создания ниже ростом и чуть более человекоподобны. Они намного умнее гноллов — последние перед ними преклоняются.



Таким образом, флинды нередко становятся командирами отрядов гноллов или вождями их племен. Под командой флинда гноллы намного более опасны, так как в их военных действиях появляется осмысленность.

Гоблин (Goblin)

Без сомнения, гоблины вошли бы в пятерку самых распространенных монстров в фэнтези. Наверное, не найдется ни единой игры в этом жанре, где не присутствовали бы эти мелкие злодеи или их близкие аналоги. Изначально термин означал некое зловредное волшебное существо, вроде домового или лешего, но в фэнтези носители этого малопочетного названия совершенно неволшебны и до жути тривиальны.

Среди гуманоидных рас гоблины являются одними из самых слабых, превосходя лишь koboldов. Им не хватает дисциплины хобгоблинов и физической силы орков, гноллов и бабиров. Это небольшие, сгорбленные существа ростом около метра с лишним. Их длинные, когтистые лапы почти волочатся по земле, а широкая пасть полна зубов, привычных к любой пище, от говядины до человечины и падали. Цвет кожи канонического гоблина обычно варьируется от желтого до красного, хотя все без исключения художники предпочитают рисовать их зелеными.

Гоблины обычно используют примитивное оружие, не требующее большого умения, и плохо обработанные шкуры и кожи в качестве брони.

Голем (Golem)

Голем — это неживое тело, оживленное таинственным духом, вызванным с плана Земли и привязанным к этому телу. Все големы являются искусственными сооружениями, обычно созданными магами и жрецами. Сам термин «голем» пришел из Каббалы и иудейской мифологии через австрийского мастера жанра «хоррор» Г. Майринка, хотя существа, которых сейчас относят к этим монстрам, бывали и до этого писателя — например, творение печально известного доктора Франкенштейна из одноименного романа М. Шелли.

Все големы очень могучи. Они неуязвимы практически для любой магии, а немногие заклинания, способные повлиять на материал, из которого сделан голем, либо восстанавливают их повреждения, либо наносят не прямой вред — например, замедляют. Повредить тело голема может лишь очень крутое магическое оружие. В остальном големы сильно различаются — главным образом, материалом, из которого сделаны.

Големы делятся на «великих» и «малых». Первые бывают каменными (stone) и железными (iron), их чаще всего можно встретить в играх. Характерной чертой великого голема является его абсолютная послушность и безмозглость. Каменный или железный голем — это лишь автомат, способный выполнять простые команды своего создателя и никогда не задумывающийся о чем-либо еще. Каменные големы представляют собой просто трудноуязвимые, машущие кулаками статуи, железные часто орудуя мечами и время от времени выдыхают ядовитый газ.

«Малые» големы несравненно более интересны. Они изготавливаются из разных материалов — костей анимированных скелетов (bone), кусков трупов (flesh), кусков зомби (zombie), из глины (clay), даже из стеклянных витражей (glass) и кукол (doll — да, Буратино является, по сути, хрестоматийным образцом кукольного голема).

В отличие от великих големов, малый обладает некоторой свободой воли и может восстать против своего создателя.

На этом для канонического фэнтези различия кончаются. Но если взять уникальный игровой мир, например, сеттинг готического ужаса Ravenloft, начинаются совсем интересные вещи. Здесь малого голема может создать не только могущественный маг или жрец, но и обычный человек, к действиям которого проявляют интерес злое высшие силы мира того. Мастер-кукольник, чьи куклы настолько совершенны, что начинают мыслить и говорить, или полубезумный врач, препарирующий трупы в поисках ответа на загадки жизни и смерти — из их рук вполне могут выйти кукольные големы или големы плоти. Такие големы обладают вполне развитым интеллектом, осознают себя, не подчиняются своим создателям (которым обычно и в голову не приходит их подчинять) и быстро вступают на путь зла, встретив страх и непонимание обычных людей, принятыми которыми эти големы желали бы быть. Из таких историй вырастают трагические сюжеты «Франкенштейна», или «Герберта Уэста — воскресителя мертвых» Г. Лавкрафта, или «Буратино» в извращенном и кровавом варианте.

Горгона (Gorgon)

Горгоны — это три демонические сестры из греческой мифологии: Сфено, Эвриала и Медуза. Эти леди обладали внушающей ужас внешностью и взглядом, обращающим в камень все живое. Лишь младшая из сестриц была смертна, чем и воспользовался герой Персей, исподтишка оттяпавший ей голову, когда та спала (само собой, используя начищенный до блеска медный щит в целях предохранения себя от моментальной петрификации). Впрочем, горгоны фэнтези не имеют к этим сестрам никакого отношения. Вот так прихотливы пути жанра...

Те горгоны, о которых идет речь, являются гигантскими хищными быками. Они покрыты шкурой из металлической чешуи (за что их иногда называют «железными быками»), увенчаны острыми рогами и обладают железными зубами, способными разжевать любую пищу. Горгоны охотятся на крупных диких животных, вроде лосей и оленей, но не брезгают и иным мясом, подвернувшемуся по пути — скажем, тем, что о двух ногах. Напав на след, охотящаяся горгона может преследовать ее многие дни, пока не добьется успеха.

Главное оружие горгоны (и единственное, что как-то связывает ее с мифическими сестрами) — дыхание, немножко превращающее живую плоть в камень. Этот газ обладает контактным действием,



так что задержка вдоха жертве не поможет, что бы ни утверждал список «знаменитых последних фраз».

Эта способность превращает горгону из просто мощной, многохитовой экспы в одну из самых больших опасностей, подстерегающих героев.

Превратив свою жертву в камень, горгона поедает ее. Так как камень не отличается питательностью, считается, что слюна горгоны восстанавливает проглатываемые куски в плоть.

Грелль (Grell)

Хотя собственно грелли уникальны для AD&D, их аналоги часто встречаются за пределами этой системы. Грелль представляет собой гигантский мозг с несколькими щупальцами, летающий методом левитации — вспомните, к примеру, «летающий мозг» из Thunderscape. Помимо щупалец, к мозгу также присобачен клюв, напоминающий птичий. С помощью клюва грелли пожирают пищу (обычно мясо) и общаются друг с другом, также применяя жесты щупальцами и телепатию. Эти создания злы и надменны, считают все прочие формы жизни пищей и постоянно на них охотятся.

Как можно догадаться из внешности греллей, они довольно умны — вполне достаточно для того, чтобы знать свои сильные и слабые стороны и сражаться так, чтобы лучше всего использовать первые и защитить вторые. Грелли обычно прячутся под потолком пещер и оттуда атакуют щупальцами.



Присоски щупалец выделяют парализующий яд, делающий жертву беспомощной и позволяющий чудическому поднять ее щупальцами и отправить в клюв. Грелли также используют оружие — стальное острие, надеваемое на конец щупальца, или волшебное копьё молний, поражающее электричеством. Сами они к электричеству иммунны. Некоторые из греллей-философов (каста офицеров) обладают магическими способностями. Управляется колония греллей колоссальным Патриархом, более могущественным, чем все прочие грелли, но неспособным перемещаться самостоятельно.

Грифон (Griffon)

Популярнейшее существо, грифон является персонажем греческой мифологии. Эти создания, наполовину орлы, наполовину львы, упоминаются в «Истории» Геродота, который, как и уже выведенный на чистую воду Плиний Старший, любил слегка приврать. По Геродоту, грифоны живут на крайнем севере в мифической Гиперборее, где защищают сокровища местных жителей.

Грифоны фэнтези остались на удивление неизменными по сравнению с оригиналом, к вящей зависти десятков других мифических существ. Это по-прежнему огромные и могучие хищники с верхней половиной, взятой у орла, и нижней — у льва. Орлиные крылья позволяют грифонам развивать большую скорость, а львиные задние лапы и орлиные передние — вместе с клювом — являются страшным оружием в бою.

Жизненный уклад грифонов мало отличается от львиного. Они живут прайдами, возглавляемыми альфа-самцом, охотятся на животных и нападают на всякого, кто угрожает их детенышам. А угрожать есть кому: из новорожденного грифона можно воспитать летающее ездовое животное, и желающих украсть грифонский молодец предостаточно. В качестве «скакунов» (вернее, «летунов») грифоны часто используются в фантас-

тических регулярных армиях, но их полезность сильно снижается патологической страстью этих существ к лошадиному мясу. Почуввав запах конины, грифон полностью забывает про седока и дисциплину и набрасывается на желанный обед, даже если это союзническая кавалерия.

Яга (Hag)

Известный персонаж фольклора, породившийся в любимого антигероя детских сказок. Яга — это ведьма в наиболее одиозном варианте, чудовищно уродливая старуха-людоедка, живущая в лесу и питающаяся человечины. Используя иллюзии, яга заманивает прохожих в свою избушку на курьих ножках, и те кончают жизнь в ее поварском котле.



Существуют три разновидности яги — морская яга, зеленая яга и аннис.

Они отличаются друг от друга внешним видом и способностями. Так, морская яга имеет желтую кожу и обитает в морских и озерных мелководьях. Ее внешность столь отвратительна, что любой, увидев ее, слабеет от ужаса. Зеленая яга известна, очевидно, зеленым цветом и магическими способностями. Аннис — самая крупная разновидность яги, ее рост превышает два метра. Она чудовищно сильна и отличается синей кожей.

Все яги способны менять свою внешность и принимать обличье других существ — чаще прекрасных девушек, что наиболее эффективно для заманивания героев в котел. Они чрезвычайно прожорливы и очень хитры, нередко реализуют сложные интриги, целью которых является завлечение максимального количества гостей к себе на обед. Три яги любых видов могут объединиться в шабаш. В таком симбиозе яги гораздо опаснее и сообща могут насыпать разнообразные проклятия и беды на своих врагов.



Хафлинг (Halfling)

«Властелин колец» Толкиена, без сомнения, является самым популярным фэнтези-романом за всю историю жанра. А вместе с ним популярность приобрели и хоббиты — маленькие человекообразные существа, бывшие главными героями этой книги. Естественно, что новорожденная игра в жанре фэнтези, каковой некогда была D&D, никак не могла пройти мимо столь любимых публикой персонажей. Но вмешались наследники копирайтов писателя, и TSR, скрепя сердце, пришлось переименовать мгновенно узнаваемых хоббитов в чуть менее очевидных хафлингов. Что, впрочем, не изменило их сущности.

Хафлинги — это существа около метра ростом. В отличие от других «маленьких народов», они весьма похожи на людей: вполне пропорциональны телосложением, напоминают «нас» и бытом — эдакие маленькие человечки, ведущие гедонический образ жизни в пасторальных деревеньках. Единственным характерным отличием является мех на ногах. Хафлинги обожают покой и комфорт, вкусную еду и теплую постель, и лишь немногие из них становятся искателями приключений на свое бочкообразное пузо.

Недостаток роста и силы хафлинги компенсируют ловкостью рук и тела. Умелые пальцы позволяют им изготавливать симпатичные образчики прикладных искусств, а также, при необходимости, вскрывать замки без ведома хозяина. Хафлинги прекрасно владеют метательным оружием, если способны оторвать его от земли — с пращами и короткими луками им нет равных.

Гарпия (Harpy)

Очередные гости из греческой мифологии, и вновь превращение уникальных существ в расу. «Исторические» гарпии были дочерьми океаниды Электры и бога моря Тавманта, их число по разным источникам колебалось от 2 до 5. Это были жестокие и уродливые твари, полуптицы-полуженщины, похищавшие детей и человеческие души.

Гарпии фэнтези не слишком отличаются от своих полубожественных предтеч. Это по-прежнему помесь

уродливой женщины и стервятника — с туловищем, руками и головой первой и крыльями и нижней частью тела второго. Гарпии — тупые и злобные существа, селящиеся в пещерах вблизи дорог или морского побережья и оттуда нападающие на путешественников, до чьего мяса они весьма охочи. Самым главным оружием гарпии является ее песня. Нормальная речь этих чудовищ представляет собой просто визги и карканье, но когда они начинают петь — лишь самые стойкие или глухие могут устоять перед наваждением. Все остальные побегут к источнику чарующих нот и будут с восторгом внимать им даже тогда, когда этот пресловутый источник начнет отрывать от них куски и отправлять в рот.

Хобгоблин (Hobgoblin)

Генезис этого существа неизвестен, но оно вряд ли является плодом союза хоббита и гоблина. Возможно, изобретателя хобгоблинов вдохновляли толкиеновские урук-хаи, полуорки. Хобгоблины входят в число гуманоидных рас и считаются одной из самых опасных среди них: в отличие от дикарей, коими являются большинство гоблиноидов от кобольдов до багбиров, хобгоблины прекрасно организованы и имеют четко выстроенную социальную структуру, полностью посвященную войне.

Хобгоблины почти никогда не встречаются поодиночке — исключительно военными отрядами. Собственно, само «племя» хобгоблинов эквивалентно автономному военному подразделению, лишь отягощенному детьми — будущими солдатами, и самками — производителями этих будущих солдат. Эти существа всегда прекрасно вооружены и используют в бою самую изощренную тактику, до какой могут додуматься.

Они постоянно ведут боевые действия — против людей, против других гоблиноидов, друг против друга и особенно против ненавистных им эльфов. Поселения хобгоблинов часто появляются на руинах покоренных городов других рас, и они хорошо укреплены — вплоть до катапульт и сторожевых башен.

Адский пес (Hell Hound)

Горячо любимый почти всеми без исключения гейм-дизайнерами монстр, адский пес является порождением Внешних планов мультивселенной — тех, где пожарче. В своей естественной среде обитания адские псы бродят стаями по несколько десятков особей, охотясь на любую потенциальную пищу, которую способны убить. В мире смертных они чаще всего появляются, будучи вызванными магией и поставленными на службу. Злодеи, способные совладать с этими монстрами, используют их как сторожевых и охотничьих собак.

Адский пес обладает мехом красного или рыжего цвета и горящими мрачным огнем глазами. Помимо мощных челюстей и острых когтей, в его арсенал входит выдыхание пламени на расстояние до нескольких метров. Это пламя далеко не столь сильно, как огонь драконов, зато может использоваться сколь угодно часто. Адские псы часто не могут контролировать свои выхлопы, и лесные пожары в местах их охоты случаются с завидной регулярностью.

Гидра (Hydra)

И вновь уникальный монстр из греческой мифологии. Греческая Гидра, называемая Лернейской, стала жертвой второго из двенадцати подвигов Геракла. Это девятиголовое существо можно было убить, лишь срубив все головы — а на месте каждой срубленной головы вырастало по две новых; и продолжалось это до тех пор, пока друг Геракла Иолай не догадался прижигать обрубки факелом. Кровь Гидры была настолько ядовитой, что Геракл, намазав ею наконечники своих стрел, на всю жизнь заполучил ультимативное вундерваффе.



Типичная гидра в фэнтези не обладает таким арсеналом сверхъестественных возможностей. Это всего лишь большой ящер с 5-12 головами. Гидра неповоротлива, зато способна атаковать одну цель сразу несколькими головами. Туловище чудовища практически неуязвимо, так что противникам монстра придется рубить головы — но, по крайней мере, они не отрастают заново.

Помимо обычных гидр, встречаются пирогидры, криогидры и гидры лернейские. Последние как раз умеют отращивать новые головы, но, к счастью, попадают очень редко. Первые же две разновидности обладают способностью выдыхать пламя и холод соответственно.

Иллитид, или мозгодер (Illithid, Mind Flayer)

Иллитиды входят в число самых опасных рас чудовищ AD&D. Они расселились от глубин Подземья до просторов космоса и повсюду несут рабство и гибель всем прочим разумным существам, видя в этом свое право и предназначение.

Иллитид представляет собой отдаленно гуманоидное существо, покрытое блестящей пурпурной шкурой. Голова этого чудовища напоминает спрута, с лишними зрачков огромными глазами и четырьмя щупальцами, растущими вокруг рта. Они живут в огромных городах, в окружении зачарованных рабов, под властью Старейшего Мозга — конгломерата мозгов умерших иллитидов. Старейший Мозг руководит своими подданными и предупреждает их о близости иных разумных существ, которых он чувствует на дистанции до нескольких миль, а иллитиды в свою очередь за-

щищают правителя от опасности и представляют рабов, ухаживающих за ним.



Любимой пищей иллитидов является мозг разумных существ. Их щупальца проникают в черепную коробку жертв и высасывают мозги, мгновенно убивая несчастных. Чтобы такая атака стала безопасной для иллитида, он обычно применяет ряд магических или псионических способностей, которые ранят, парализуют или дезориентируют жертву. Первейшей из этих способностей является ментальная атака, которой мощный разум иллитида проецирует невидимым конусом длиной до 20 метров и шириной до пяти. Все, попавшие в поле действия этой атаки, оказываются надолго контуженными.

Бес (Imp)

Бесенята — небольшие и крайне злобные существа, населяющие Внешние планы Зла. Эти создания во всем напоминают стереотипных демонов, но ростом не превышают полметра. Это, однако, не делает их легкой добычей героев — бесенок способен становиться невидимым в любой момент, а вооружен он скорпионьим жалом на хвосте; яд смертелен.

В своей естественной среде обитания бесенята являются мальчиками на побегушках у могущественных архидьяволов и иных лордов Нижних планов. Часто, однако, они встречаются и в мире смертных, куда приходят распространять зло и разрушение. С этой целью бесы охотно отвечают на попытки злых магов и жрецов найти себе животное-фамилиара. Сделавшись номинально фамилиаром такого злодея, бес искусно манипулирует своим «хозяином», принуждая его к выгодным для себя действиям.

Помимо обычных бесенят, в природе существуют квазиты и мефиты. Первые являются просто более хаотичной и безумной

разновидностью бесов, лишенной ядовитого жала, но обладающей отравленными когтями, яд которых замедляет жертву, лишая ее ловкости. Мефиты же — довольные крупные бесы, созданные из какой-либо стихийной материи вроде пламени, льда или пара. Они редко появляются в мире смертных, оставаясь слугами в Нижних планах или же ведя свободное существование в соответствующем их природе Внутреннем стихийном плане. Мефиты отличаются крайне извращенным чувством юмора и посвящают все свободное время претворению его в жизнь.

Пожиратель интеллекта (Intellect Devourer)

Эти мерзкие твари невелики размером, но от этого не становятся менее опасными. Пожиратели обладают мощными псионическими способностями и практически неуязвимы для оружия и магии. С помощью псионики они также умеют изменять размер своего тела.



Жизненный цикл пожирателя состоит из двух этапов — личинки и взрослой особи. Личинка выглядит как покрытый лишайником человеческий мозг на когтистых ножках, украшенный метровым щупальцем. Уже на этой стадии пожиратель

является сильным псиоником, а щупальце выделяет парализующий яд. В сочетании с большой ловкостью и прыгучестью это делает личинку опасным противником, но все же достаточно уязвимым к атакам. Взрослый же пожиратель теряет щупальце, его ноги начинают напоминать увенчанные когтями конечности насекомого, а мозг покрывается панцирем. Он становится неуязвим к огню и устойчив к электрическому току, а хитиновую шкуру

может пробить лишь магическое оружие, близкое к артефактам, но и оно наносит минимальные повреждения.

Любимой пищей пожирателя интеллекта является мозг существа, обладающего псионическим даром. Убив такое существо, пожиратель уменьшает себя и проникает внутрь черепной коробки. Съев мозг, этот монстр может занять его место и анимировать тело, чтобы с его помощью найти себе новых жертв.

Кенку (Kenku)

Эти забавные существа опаснее, чем они выглядят. Кенку — раса цивилизованных гуманоидных птиц, мастерски владеющих искусством маскировки и часто неузнанными живущих среди людей. Никто не знает, как устроено их общество и к каким целям эти существа стремятся, но неприятностей они доставляют немало.

Кенку обладают руками и ногами, но все остальное, от крыльев до клюва, у них от птиц. Несмотря на это, они с легкостью выдают себя за большеносых людей в плащах или с большими заплечными сумками — возможно, здесь не обходится без магии. Кенку не умеют разговаривать, с себе подобными общаются телепатически, а на людях выдают себя за немых. Они всегда готовы поделить сокровищами или дать полезный совет с помощью языка жестов, но сокровища быстро превращаются в пыль, а советы чаще всего ведут к неудачам. «Не говори правды, если можешь солгать» — вот главный принцип общения кенку с людьми.

Кенку прекрасно владеют оружием, в качестве которого обычно применяют посохи или кривые мечи,



а умение летать дает им дополнительное преимущество. К тому же все взрослые кенку обладают магическими способностями, среди которых одна из самых доступных — возможность в любой момент становиться невидимым.

Кэльпи (Kelpie)

Кэльпи — водяной дух шотландских легенд, враждебный человеку. Он обитает в глубоких водах и, почуяв присутствие людей, принимает обличье прекрасного купающегося коня. Когда человек пытается захватить красавца, кэльпи позволяет ему взгромоздиться к себе на спину, а потом стремительно уплывает на глубину и топит беднягу.

Кэльпи в AD&D имеет схожие привычки, но совершенно иную природу. Это — разумная и живая масса... водорослей-людоедов. С целью завлечения путников водоросли принимают облик девушки или лошади, имеющий очень мало сходства с оригиналом. Однако в распоряжении чудовища есть еще и способность очаровать потенциальную жертву колдовством, после чего она с радостью устремится в объятия прекрасной нимфы или на спину царственного жеребца. Тогда кэльпи немедленно оплетает несчастного водорослями и увлакивает на дно, где жертва и захлебывается, до последнего мгновения не веря своему счастью. Затем монстр транспортирует труп в свое логово, где и пожирает его. Жертвы, способные тем или иным способом дышать под водой, доставляют кэльпи немало неприятных минут — хотя, с другой стороны, живое мясо поедать даже интересней. Наверное.

Кобольд (Kobold)

Эти несчастные создания практически всегда являются самыми первыми жертвами начинающих искателей приключений. Кобольды — самые слабые и маленькие из гуманоидных рас, их рост не достигает и метра. Внешний вид и манера одеваться также не способствуют принятию кобольдов всерьез — крысиные хвостики, собачьи головы с рожками, красные и оранжевые лохмотья на бурых шкурах — видок у кобольдов еще тот. Однако недооценка этих уродцев может иметь фатальные последствия, в чем убедилась не одна партия героев.



Недостаток грубой силы кобольды компенсируют численностью, хитростью и жестокостью. Если только среди врагов нет гномов (каковых кобольды ненавидят со всей страстью своих кобольдских душонок), эти твари никогда не атакуют, пока не добьются относительно честного соотношения в десять-пятнадцать кобольдов на каждого противника. Сокращение преимущества до каких-то жалких двух-трех к одному обычно является призывом к организованному отступлению, моментально превращающемуся в паническое бегство. Врагов, благоухающих гуано и одетых в мантии вместо доспехов, кобольды атакуют в первую очередь — научены горьким опытом.

Логово кобольдов обычно представляет собой подземный лабиринт, оснащенный неприличным количеством несложных, но эффективных ловушек — ямами с кольями на дне, рукотворными обвалами, веревками, протянутыми поперек дороги, нарисованными на глухих стенах



дверями с надписью «экспансия и сокровища» (непревзойденное средство для повреждения паладинских голов), и так далее. Помимо ловушек, кобольды используют партизанскую тактику внезапных атак и свое превосходство в знании местности, а их крошечные размеры позволяют, в случае чего, убраться в труднодоступную часть лабиринта.

Куо-тоа (Kuo-toa)

На иллюстрациях эти существа выглядят довольно комично, но в действительности они вселяют страх и отвращение в сердца самых испытанных искателей приключений. Куо-тоа — зловещая подземная раса амфибий-рыболовов, в седую старину загнанная людьми в глубины Подземья и прижившаяся там. Вокруг подземных озер куо-тоа чествуют свою демоническую Мать Морей и берут в рабство или пожирают всех прочих разумных существ, которым не повезет оказаться в пределах досягаемости этих чудовищ.

Куо-тоа выглядят как гротескная помесь человека и рыбы. У них есть руки и ноги, с плавательными перемычками между пальцев, а на плечах гуманоидной фигуры красуется голова рыбы с косящими в обе стороны глазами.

Тело куо-тоа покрыто зеленоватой чешуей, а поверх нее — слизью, нестерпимо воняющей дохой рыбой. Чудовища эти имеют целый арсенал особого оружия — метательные гарпуны на веревках, посохи с клешнями, щиты, к которым приклеиваются мечи врагов... Жрецы Матери Морей получают от нее заклинания и способны оградить свою паству от стихийных существ Воды. Куо-тоа являются умелыми бойцами и неуязвимы к многим заклинаниям, зато горят хорошо.

Рыболоуды хаотичны и неорганизованы. Они ненавидят иллитидов и плохо переносят драу-эльфов, хотя и вынуждены торговать с ними. За исключением святилищ Матери Морей, они предпочитают не встречаться с другими кланами себе подобных. Куо-тоа нередко сходят с ума, в их обществе даже есть особая каста Надзирателей, которые обезвреживают или уничтожают умалишенных.

Кракен (Kraken)

На взгляд обывателя, обитатели морских глубин являются одними из самых мерзких тварей божьих, соперничая за это почетное звание с насекомыми. И среди них немногие могут сравниться с таким чудовищем, как гигантский спрут.

Колышавшийся пузырь жирного тела, змеящиеся щупальца с присосками — если при-
дать всему этому

достаточные габариты, получится воистину монструозное чудо. Именно таков кракен — царь морских глубин, колоссальный спрут, способный затягивать на дно боевые корабли.

Моряки древности и средневековья пуще всего на свете боялись этого чудовища, и немало затонувших судов должны благодарить за крушение именно его щупальца. А теперь его боятся все без исключения искатели приключений, которым выпало путешествовать по морю, или, не дай бог, по его дну. Даже простой гигантский спрут ужасен и внешне-
стью, и силой, а уж титанический кракен...

Вряд ли простой герой способен справиться с этим чудовищем — здесь потребуется военная эскадра.

Отрезать пару щупалец и обратить монстра в бегство — лучшее, на что можно рассчитывать.

В бою спруты ведут себя именно так,

как полагается спрутам — хлещут щупальцами, оплетают ими врагов, подтаскивают к клюву и пожирают. В случае опасности могут выпустить струю едких чернил и от полученного разгона убраться подальше. Кракен, однако, от простого гигантского спрута отличается не только раз-
мерами,

но и наличием мощного и злобного ума, владеющего кое-каким колдовством. Кракен вполне способен учинить на поверхности моря бурю, которая загонит поближе к нему приглянувшееся судно, а захваченных людей не только пожирает, но иногда обращает в рабов, одаривая их сомнительной роскошью подводного дыхания.

Ламия (Lamia)

И вновь растиражированный уникальный монстр из греческой мифологии. Справедливости ради следует заметить, что растиражировали его за столетия до рождения Г. Гигакса. Оригинальная Ламия была дочерью Посейдона, соблазненной Зевсом и проклятой его ревливой супругой Герой. Лишившись своих детей от громовержца, Ламия бежала в пещеру и там превратилась в чудовище, пожирающее чужое потомство. В средневековой демонологии ее образ трансформировался в одноименную разновидность чудовищ — змей с женскими головами и грудью. Эти монстры жили в заброшенных руинах и в глубине лесов, соблазняли мужчин, пили кровь — в общем, занимались всеми представимыми непотребствами.

Ламии фэнтези в большинстве случаев мало отличаются от своих средневековых предшественниц — чаще всего это по-прежнему женщины-змеи, упорно путаемые с нагами (см.). Иногда, Впрочем, их определяют в жители глубин и наделяют рыбьими телами (Daggerfall), а в AD&D ламия и вовсе может иметь туловище любого млекопитающего, тогда как змеиные тела зарезервированы только для элиты данной расы, каковая может быть обоим полов и принимать вполне человеческий облик. Иными словами, ламия — это наполовину женщина и наполовину не очень.



Ламии AD&D продолжают населять заброшенные руины где-нибудь в пустынях. На конкурсах красоты они, конечно, призового места не займут, но в их руках находится целый арсенал иллюзий и чар, а прикосновение чудовища лишает его жертву мудрости. Ламии отличаются зверским аппетитом, так что возможность восстановления этого важного параметра со временем не подлежит выяснению.

Завидев неподалеку от своего жилища прохожих, ламия с помощью иллюзий привлекает их поближе. Почему-то доблестные воители никогда не задумываются — а что, собственно, полураздетая красotka может делать в пустыне в десятках миль от любого жилья, — когда с радостным гиканьем устремляются к ней, прямо скажем, от чего-нибудь спасать. Когда герои оказываются рядом, ламия пускает в ход свои подчиняющие волю чары и лишаящее разума прикосновение. А потом начинается пиршество. Отсюда мораль: избегать случайных связей и предохраняться надо даже в фэнтези, господа.

Лич (Lich)

Существует множество форм нежити, от безмозглых зомби до почти неотличимых от людей вампиров, от хищных упырей до бестелесных привидений — но ни одно из этих существ не может соперничать с сокрушительной колдовской мощью лича. Во многих играх этого неупокоенного архимага постигла жалкая судьба вырождения в какого-нибудь скелетика, имеющего дальнюю атаку, нарисованную в виде молнии или огненного шарика. Но те, кто привык к таким «личам», никогда не переживут встречу с настоящим. Лич — это волшебник огромного искусства, который обрел все достоинства неупокоенного существования (неуязвимость к холоду, электричеству,

к воздействию на мозг, к магии смерти), а затем имел еще столетия для совершенствования своего магического искусства, создания новых чар и сотворения магических предметов. Ко всему прочему, лич гениален, как и полагается магу высоких уровней. Среди ДМов считается, что правильно отыгранного лича неспособна уничтожить никакая партия приключенцев, чьи параметры не вызывают брезгливо произносимого приговора на букву «м».

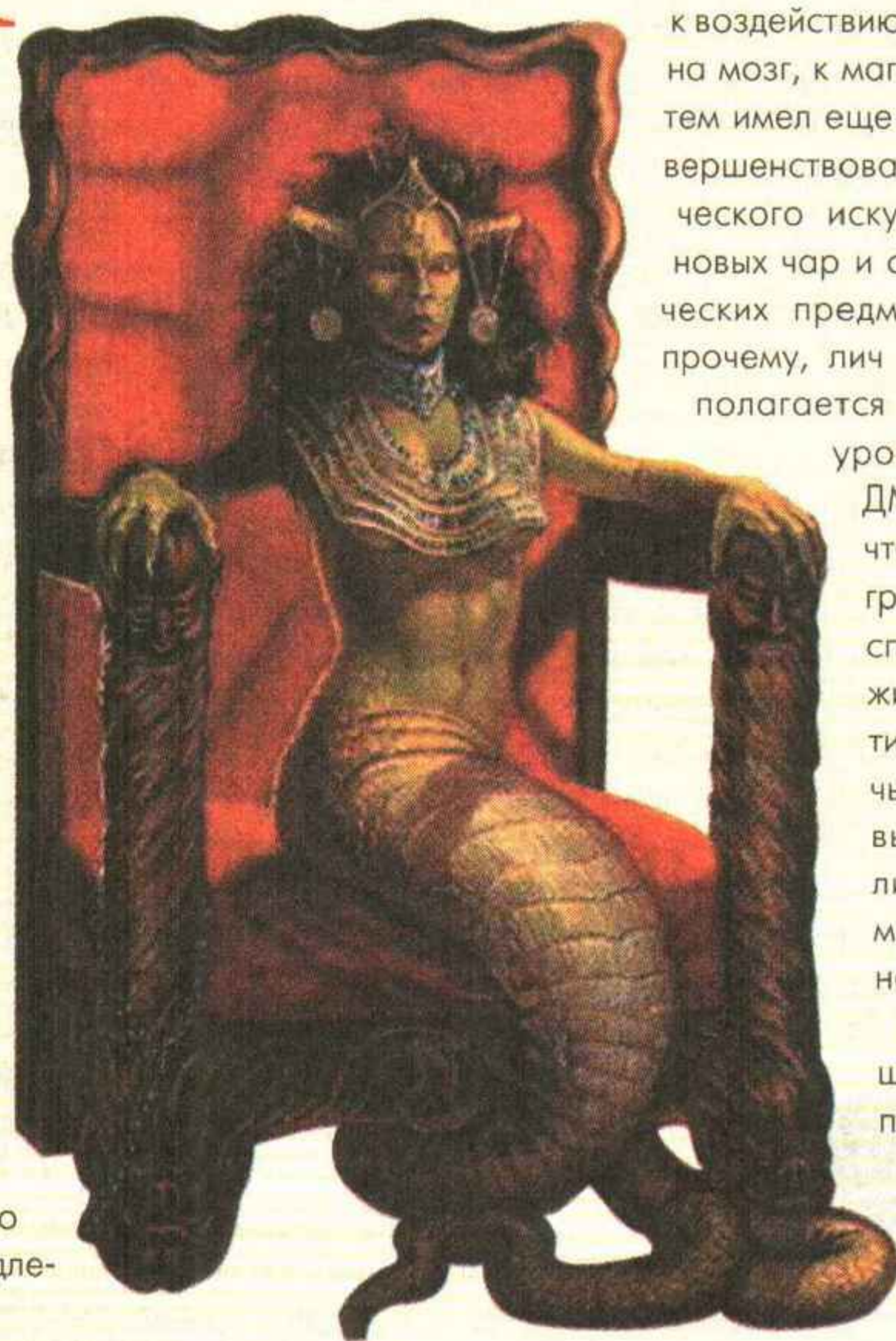
Всякий волшебник обладает полубожественной властью, и наверняка каждый из них рано или поздно задумывается

о несправедливости того, что смерть в назначенный час придет и к нему, несмотря на его дар. Те, кто не может смириться с такой мыслью, начинают искать секрет бессмертия, и в конце концов соглашаются на компромисс в виде трансформации в лича. Неупокоенному скелету недоступны никакие «рады жизни», поэтому те, кто решаются на превращение, делают это только ради магии и предстоящей им вечности самосовершенствования в оной. Поэтому личи почти всегда удаляются от мира

и посвящают века своей не-жизни магическим экспериментам. Если бы не необходимость время от времени использовать такие экзотические ингредиенты, как сердце еще живой девственницы или 13 душ эльфийских младенцев, личей, наверное, даже нельзя было бы назвать «злодеями», настолько им параллельно все людское. Но магия часто требует жертв, и тогда личу приходится вмешиваться в дела смертных, нисколько не интересуясь мнением последних.

В процессе превращения в нежить волшебник должен приготовить хранилище для своей души и ядовитый напиток, поглощение которого вызовет трансформацию. Малейшая ошибка в ингредиентах и заклинаниях — и колдун умрет мучительной и необратимой смертью. Став же личем, он обычно селится где-нибудь в труднодоступном месте, вроде заброшенного горного замка или потаенной пещеры, и там продолжает изучать магию. Выглядят личи как покойники в разных стадиях мумификации: некоторые сохранили плоть, кожу и даже волосы, другие неотличимы от прислуживающих им скелетов. После первого же заклинания, однако, разница быстро становится очевидной.

Со временем лич достигает предела магического совершенства. Когда наступает этот торжественный момент, дух волшебника покидает его костяк и отправляется... никто не знает, куда. Возможно, изучать и покорять миры за пределами реальности. Эта стадия называется «демилич» (полулич), и «полу-», скорее всего, происходит от «полубог». Демилич обладает действительно почти божественной властью над реальностью, а его останки, с которыми он сохраняет связь, становятся чудовищно могучим оппонентом, ежели найдется дурак, готовый их потревожить. Исторгание душ из тел врагов и издание мощного рыка, убивающего все живое без шанса на воскрешение, — лишь две из множества их способностей.



Лепрекон (Leprechaun)

Эти крохотные существа были придуманы средневековыми ирландцами — видимо, как жалкие наследники дохристианских представлений о сидах. Маленькие, пестро одетые гномики полуметрового роста, лепрекконы считались хранителями несметных сокровищ, каковыми якобы одаривали каждого, кто умудрялся лепреккона поймать. В фэнтези сущность лепрекконов почти не изменилась, хотя приданные им магические способности сделали их куда более могущественными, чем можно было бы предположить, исходя из их роста. Эти карлики способны по своему желанию становиться невидимыми, изменять предметы и создавать иллюзии максимальной достоверности. Считается, что они произошли от скрещивания хафлингов и пикси, хотя имя организатора сего египетского эксперимента остается загадкой. Лепрекконы любят странно пошутить, хотя их «приколы» обычно не столь непонятны, как забавы бесенят: кража особо ценного магического предмета, одаривание фальшивым золотом и тому подобные невинные развлечения.

Лепрекконы любят золото и вино. Первое они копят, второе употребляют при малейшей возможности. Если какому-нибудь счастливцу удастся найти логово лепреккона и завладеть его сокровищами, гномик ради его возвращения пойдет на все, что угодно, вплоть до выполнения трех желаний, — но деньги вперед.

Человек-ящер (Lizard Man)

Люди-ящеры очень популярны в играх, и иногда даже входят в число доступных игроку рас. Это массивные, крупные существа двухметрового роста, очень сильные и покрытые толстой чешуйчатой шкурой, но не вышедшие интеллектом. Они являются амфибиями и прекрасно плавают, нередко устраивая свои логова в подводных пещерах, где есть воздух.

Большинство племен людей-ящеров безнадёжно первобытны. Они живут в естественных укрытиях, не производят никаких предметов и живут разбоем и набегами, а в более мирных условиях —

рыболовством, охотой и собирательством. Последнее, впрочем, не добывает им их любимый деликатес — человечину, которую они предпочитают любой прочей пище (как можно заметить, человек в качестве блюда для монстров вообще не имеет себе равных).

Некоторые из племен людей-ящеров чуть более развиты, чем другие. Они умеют строить хижины, пользоваться щитами и оружием — как примитивным

самодельным, так и трофейным. Все без исключения люди-ящеры полагаются в бою на свою численность и грубую мощь, но если перевес на стороне врага, не гнушаются и военными хитростями, используя засады и ловушки.

Если в среде людей-ящеров рождается особенно сильный и умный индивид, он неизбежно становится королем племени. Под его властью ящеры способны действовать более организованно и нередко начинают завоевательные кампании, которые обычно кончаются поражениями.

Оборотень (Lycanthrope)

Представления о людях-оборотнях, способных превращаться в животных, восходят к самым архаичным мифам разных народов. Таким даром обладали, в частности, многие эпические герои. В средневековые оборотни стали сугубо враждебными, сатанинскими персонажами, и в таком виде проникли в хоррор-литературу, а через нее — в фэнтези и ролевые игры. В последнее время намечается некое «переосмысление» образа оборотня как существа, близкого к природе и защищающего ее от людей и чудовищ.

Термин «ликантроп» (человек-волк — греч.) не совсем верен, так как в число ликантропов входят не только вервольфы, но и множество других оборотней, вплоть до верворонов (уж извините нам эти убогие пе-

реводные кальки) и верекрокодилов. Однако он надёжно прижился, и попытка его задним числом «отменить» заранее обречена на провал. Хищные млекопитающие составляют основу для большинства оборотней, но бывают и исключения. Абсолютно все оборотни имеют черты характера, напоминающие поведение животных, в которых они превращаются, и даже в человеческом облике некоторые элементы их внешности намекают на их истинную природу. Большинство оборотней в хищников и стервятников злы и жестоки, тогда как ликантропы, превращающиеся в менее агрессивных зверей, обычно вполне сносны в любой своей форме. Все ликантропы могут иметь облик человека или особо крупного образца того животного, в которое они превращаются, некоторые из них также имеют жуткую гибридную форму, сочетающую человеческие или более крупные размеры и человеческое же строение тела с животными чертами — мехом, когтями,

мордой. Как правило, в этой форме оборотни наиболее опасны. Ликантропы уязвимы только для серебряного или магического оружия, некоторые во всех формах, другие только в нечеловеческих.

По AD&D, оборотни бывают двух видов — истинные и зараженные. Есть еще результаты проклятий и воздействия определенных



магических предметов, но они малочисленны. Истинные оборотни ликантропами рождены и такими умрут — они произведены на свет родителями-оборотнями, они имеют полноценный доступ ко всем своим оборотническим способностям, могут менять облик по желанию, сохраняя при этом полный самоконтроль. Зараженные оборотни — это обычные люди, ставшие ликантропами в результате ранения истинным оборотнем. В большинстве своем они превращаются в иную форму на три ночи в месяц — перед, во время и после полнолуния, — неспособны контролировать себя в животной форме и наутро ничего не помнят.

Таких оборотней возможно излечить, вернее, снять проклятие.

Веренетопырь (werebat) представляет собой оборотня-летучую мышь. Помимо человеческого облика и гигантского нетопыря, это существо может принимать форму тощего и длинного гуманоида с крыльями и мордой летучей мыши, острыми клыками и серповидными когтями. Эти существа живут в удаленных пещерах небольшими семьями, часто в сопровождении десятков обычных летучих мышей. Они предпочитают питаться людьми, но могут вынести и диету из других млекопитающих.

Веремедведь (werebear) входит в число немногочисленных «добрых» ликантропов. Эти существа всеядны и ведут одинокий образ жизни в глубоких лесах. В человеческом обличье они отличаются огромными размерами и силой, гибридной же формы не имеют. Веремедведи являются естественными хранителями лесов и крайне редко покидают их в поисках инструментов или нанимаясь на службу. Вервольфы являются их естественными врагами.

Верекабан (wereboar) отличается темпераментом более взрывоопасным, чем нитроглицерин. Эти существа параноидально подозрительны и в каждом видят врага, а увидев врага, склонны к немотивированной жестокости. Короткие жесткие волосы и невысокое, но мощное тело может выдать веркабана в человеческом облике так же верно, как и буйный характер. Гибридная форма этого оборотня отличается огромной кабаньей головой и мощной грудью и руками, поросшими щетиной. Гигантская сила позволяет чудовищу поднимать противников руками и насаживать на свои бивни, страшные даже среди обычных кабанов.

Верелиса (werefox) уникальна в своем роде. Верелисами могут становиться только женщины, причем все они, независимо от расы, за пару лет быстро принимают облик среброволосых эльфиек в качестве «человеческой» формы. Форма эта настолько прекрасна, что любой мужчина со средней и меньшей мудростью моментально становится верелисым рабом до гроба. Но даже принявшие обет безбрачия святые отцы, хотя и не теряют здравый рассудок, не могут не оценить красоты этого существа. В гибридной

форме верелиса сохраняет свое эльфийское тело, но оно покрывается серебристым мехом и обретает лисью голову и роскошный хвост. Верелиса — тщеславное, любящее комфорт существо, которое живет в уединении в компании поработанных мужчин и более не интересуется ничем.

Верекрыса (wererat) является одним из слабейших оборотней. Даже в гибридной форме человека с крысиным хвостом и мордой эти существа невелики ростом и склонны пользоваться оружием, из-за чего скорее вызывают ассоциации с гоблиноидами, нежели со смертельно опасными оборотнями других типов. Верекрысы, как и братья их меньшие, предпочитают селиться в канализациях крупных городов, промышляя воровством и поеданием падали. Они любят лакомиться людьми, но ввевшийся запах канализации не способствует их успеху в обществе.

Вервольф (werewolf), волк-оборотень, является прадедушкой всех фэнтезийных ликантропов. Благодаря многочисленным фильмам ужасов его облик и привычки стали известны почти каждому. Вервольфы имеют только одну нечеловеческую форму, но она

может быть разной — у кого-то это крупный волк, у кого-то прямоходящий гибрид, у кого-то нечто среднее. Как и веренетопыри, вервольфы предпочитают уединение узкого семейного круга, кочуя по необжитым лесам и степям и охотясь на людей или иную пищу. Конечно, это касается только истинных вервольфов — у зараженных из собственной семьи обычно набираются первые жертвы.

Человек-скорпион (Manscorpion)

Эти ужасные существа населяют пустыни и, по легендам, являются результатом проклятия, наложенного богами на особо отличившийся своими злодеяниями народ. Люди-скорпионы обладают почти человеческими торсом, руками и головами (почти — потому что живот прикрыт хитиновыми пластинами, руки имеют только три пальца и напоминают клешни скорпиона, а голова абсолютно лысая), но ниже талии начинается тело гигантского скорпиона с членистыми лапами и трехметровым хвостом. Хвост, разумеется, увенчан жалом, яд которого смертелен.

Раскраска скорпионьей половины сливается с цветом пустыни, поэтому на расстоянии человек-скорпион может сойти за просто человека, по пояс погребенного в песке. Но тот, кто вздумает откопать эдакого Саида, быстро пожалеет о своем альтруизме. Люди-скорпионы жестоки и безжалостны, они охотно едят людей (как и любое другое мясо, включая падаль), а еще охотнее обращают их в рабов — тремя пальцами-сосисками много не создашь. В подземных городах людей-скорпионов может жить до нескольких сотен этих чудовищ под управлением верховного жреца и короля или королевы.

...Продолжение
воспоследует.

Основными источниками сведений для Энциклопедии послужили «Мифологический словарь» (М.: «Бол. Рос. Энциклопедия», 1992), AD&D Monstrous Manual (TSR, inc, 1995), онлайн-энциклопедия Encyclopedia Mythica (www.pantheon.org/mythica) и наш собственный опыт в компьютерных играх и фэнтези-литературе.

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ "IN COLD BLOOD"

НЕ ЗНАЯ СТРАХА

3 CD

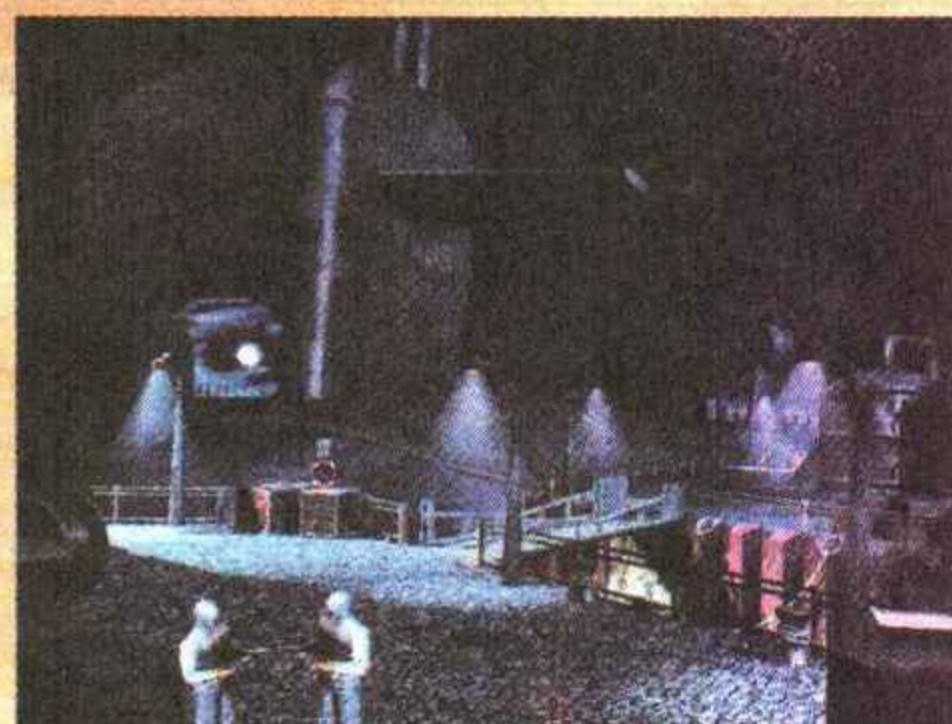
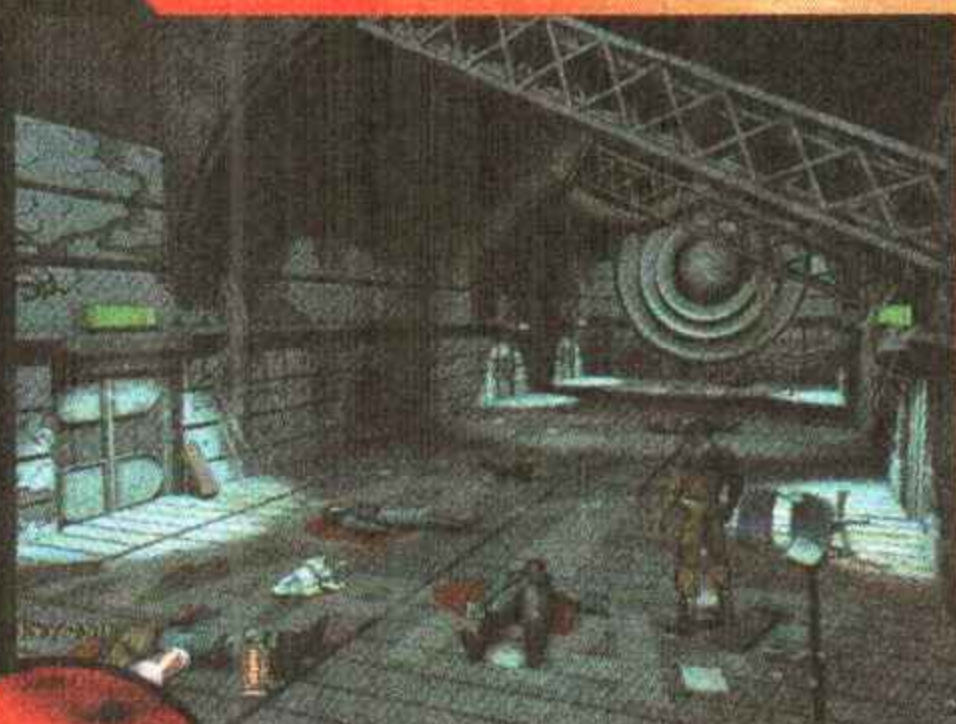
Приключенческая игра с элементами экшна от лица секретного агента британских спецслужб Джона Кордома.

Жестокие пытки...предательство...долгое беспмятство...

Лишь со временем воспоминания постепенно возвращаются к нему. Задача игрока – разгадать цепь загадок и определить, наконец, кто и почему его предал. Джон Корд пользуется целым арсеналом новейших технических приспособлений: электромагнитными минами, оборудованием для нелегального копирования CD, не говоря уже о его особых наручных часах, снабжающих его всей жизненно важной для выполнения миссии информацией.



- Потрясающая трёхмерная графика создаёт эффект полного погружения.
- До шести детально прорисованных и анимированных персонажа на каждом экране.
- Динамическое освещение персонажей в режиме реального времени.
- Самое разнообразное оружие и приборы.
- Достойная лучшего голливудского блокбастера атмосфера.
- Все экраны "живут" – падает снег, предметы отбрасывают совершенно реалистичные тени, плывёт туман, поют птицы...



Системные требования:
WINDOWS 95/98; Pentium 233 MMX;
Оперативной памяти 32 Мб; 4x CD-ROM;
Видеокарта: 8Мб, поддерживающая
разрешение 640 на 480 при 32-битном цвете;
Звуковая карта, поддерживающая DirectX;
400Мб на жестком диске.

Игры компании "Бука" почтой
тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru

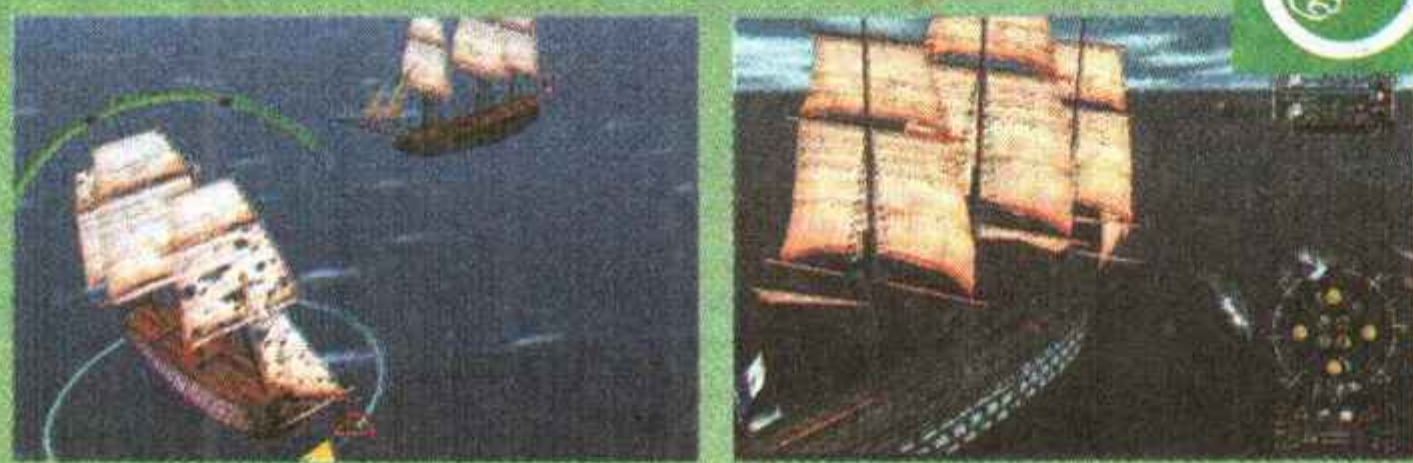
По вопросам оптовых закупок
обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440
e-mail: market@buka.com

Ubi Soft

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

В РАЗРАБОТКЕ

Age of Sail 2



Кто: «Акелла» **Что:** Wargame **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Первая часть этого морского воргейма прошла, прямо скажем, незамеченной для российского игрока. Оно и понятно — во-первых, Россию сложно назвать передовым потребителем воргеймов, во-вторых, Age of Sail сама по себе не блистала в этом жанре. Но теперь за дело взялась отечественная компания «Акелла». Новые идеи, новый движок. Новый результат.

Как играть > Воссоздаются реальные, имевшие место в истории морские баталии. Геймплей не отходит от традиций жанра: множество видов кораблей, имеющих ряд характеристик, вовлекаются в бой на ограниченном участке водной поверхности. Бой происходит в реальном времени, но при необходимости поразмыслить можно выставить паузу и указать цели своим кораблям.

Чем цепляет > Мы были в «Акелле». Видели этот движок в действии. Про геймплей пока ничего сказать нельзя — но внешность игры вызывает почтение.

Как выглядит > См. предыдущий пункт. А вообще — для воргейма очень здорово.

Что еще > Три кампании: американская, англо-французская, русско-турецкая. Последняя исключительно для «расиян».

Будем ждать? Воргеймерам — рекомендую. Прочим опционально.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Delta Force: Land Warrior



Кто: Novalogic **Что:** 3D Action **Когда:** Конец 2000 года

В основе > Отряд Дельта на протяжении последних двух лет занимался операциями по обезвреживанию террористов на просторах пустынь, джунглей и других малонаселенных ландшафтов. Очередная часть приключений пятых бравых солдат протекает в основном все там же и так же. Основная разница — в наличии масштабных помещений. Их больше.

Как играть > Все так же: бегаем, приседаем, падаем на землю, постреливая в нередких оппонентов, целясь сквозь оптический прицел. В зависимости от характеристик выбранного солдата вы будете точнее стрелять или успешнее взрывать. По ходу дела можно скидывать оружие с бесповоротно иссякшим боезапасом и забирать у террористов их АКМ (судя по демке, другого там не водится).

Чем цепляет > От вокселей отказываются. Но P-II 266, 64 RAM (и еще Voodoo2) по-прежнему тянут игру в 640x480 с громким скрипом.

Как выглядит > Пристойно. Модели сносные, эффекты вроде как реалистичны. А о дизайне судить пока совсем уж рановато.

Что еще > В оригинале LW разрабатывался как тренажер для U.S. Army.

Будем ждать? Если не можете забыть предыдущие две части...

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Clive Barker's Undying



Кто: DreamWorks/Electronic Arts **Что:** 3D Action **Когда:** Конец 2000 года

В основе > Клайв Баркер, имя которого в заголовке, есть писатель, штампуемый тексты в ужастиковом жанре и продающий их читающей Америке. Там, на родине, этот гражданин не менее знаменит, чем тот же Стивен Кинг.

По этой причине игра, прямо скажем, не лишена сюжета. Он повествует про 1920 год, когда к оккультисту Патрику Галловэю, известному на все Штаты, обратился письмом его бывший однополчанин, призвавший того на помощь. Проблему создали три умерших брата этого товарища, которые, слегка воскреснув, решили возродить древнее родовое проклятие. Но для этих целей им нужен четвертый. Приятель Патрика смутно догадывается, кто должен стать этим четвертым, поэтому на побережье западной Исландии, где стоит фамильный замок, его и след простыл. Но разве такая мелочь могла смутить Галловэя? Он, не теряя ни минуты, рванул в Исландию. Там, в замке, он находит темпоральный портал, после чего все главные действующие лица оказываются отброшенными на сто лет назад, в Европу времен Наполеона.

Как играть > Огнем и мечом. В роли огня выступает магия — около 60 спеллов, причем не только атакующая/защитная/лечащая, но и весьма необычная, типа консультации с духами, которые могут посоветовать, куда напра-

вить стопы свои, чтобы найти тайную дверь и не попасть в ловушку. Роль меча играют пистолеты, пороховые ружья и разного рода клинки.

С помощью всех этих прекрасных свойств и предметов мы будем зачищать территорию замка от разного рода нечисти. Зомбики, скелеты, оборотни, вурдалаки всякие... Это стандарт. Не стандарт — скажем, некий Сталкер, существующий в двух измерениях. Сначала он летает кругами, как Карлсон в простыне, и гнусно хохочет, а потом воплощается где-нибудь поблизости от вашего позвоночника... И все тип-топ.

Чем цепляет > Ну, самую малость Клайвом Баркером (все-таки авторство сценария и участие в постановке «Восставший из ада» и другие достижения), а больше — общим ужастиковым настроением. Хочется похвататься за сердце!

Как выглядит > Движок UT. Видимо, великолепный дизайн — проект вдохновляет сам Стивен Спилберг, а уж он-то проконтролирует, чтобы зрелищность была не ниже, чем в его фильмах.

Что еще > Живая музыка — записывается без всяких синтезаторов, в резонанс с ней должны заиграть самые потаенные и зловещие струнки наших душ. У вас есть такие?

Будем ждать? Как Апокалипсиса. В смысле, с нетерпением.

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Empire Earth



Кто: Stainless Steel Studios/Sierra Studios **Что:** RTS **Когда:** Начало 2001 года

В основе > Рик Гудмэн, главный дизайнер Age of Empires, делает новый проект. Такой, по сравнению с которым AoE должен показаться детскими игрушками. Хотя базовые идеи схожи. Здесь планируется переписать с нуля историю человечества, охватив период этак в полмиллиона лет. Мелочь, а приятно.

Как играть > Начинаем предводителем расы кого-нибудь вроде кроманьонцев, с дикими воплями забивающих дубинкой мамонта. Но прогресс идет, глядишь, скоро в обществе наших далеких предков появятся зачатки культуры и науки... Прогрессировать будем до будущего неопределенной далекости, может быть, до 3000 года. А там — лазеры, роботы и телепортация станут обычным делом. Задействованы все три стихии — будем плавать, летать и ходить. 12 рас, около 200 видов юнитов, 2500 видов апгрейдов. Хочется плакать от счастья.

Чем цепляет > Фантастической масштабностью и размахом. Civilization в real-time.

Как выглядит > Красиво, детально, не к чему придраться. Без 3D, спрайты и тайлы, но какие!..

Что еще > Жестокий реализм. У танков кончается горючее, этого не избежать. Будет институт героев — представляете, как может вдохновить войска речь Наполеона перед битвой?!

Будем ждать? Покажите мне того, кто не будет.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Gunlock



Кто: Rebellion/Virgin Interactive **Что:** Action/Strategy **Когда:** 2001 года

В основе > Пять сотен лет тому вперед. В ходе тестирования суперсовременного AI с нейтронными бомбами машины осознали разницу между собой и человечеством и решили эту разницу стереть. С лица Земли. Из людей в живых не осталось практически никого. Роботы захватили власть во всем освоенном мире, в том числе и на отдельных планетах. Главный герой — выживший человек, член Advanced Special Forces Group, мстящий за аннигиляцию своей расы.

Как играть > Бежать. Причем бежать придется пятнадцать уровней, насыщенных головоломками, суперсовременным дизайном и врагами, бить которых нам придется в реальном времени. Причем не одному, а с попутчиками, коих будем подбирать на сложном пути Ганлока. Последний сможет апгрейдиться и мочить врагов стахановскими темпами.

Чем цепляет > Разработчики утверждают, что они разродились новым жанром: team based action strategy. Судя по скринам, это вполне возможно. Другой вопрос, как мы играть во все это будем...

Как выглядит > 1024x768, текстуры аж до 128 мегов на уровень. Объекты вроде как будут под стать текстурам. Полное 3D.

Что еще > Мультиплеер через Интернет и локалку, четыре режима.

Будем ждать? Честно говоря, не уверен.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

FlashPoint: Status Quo 1985



Кто: Bohemia Interactive/Не объявлен **Что:** Combat sim/Tactics **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Сюжет игры настолько плох, что, попади он мне на операционный стол, не прожил бы и минуты. Дело в том, что после прихода Горбачева к власти в стране наступил раскол — старым коммунистам были чужды понятия «glasnost» и «perestroika»; их стремление вернуться к старым временам вылилось в кровавую междоусобицу. Беспокойство в Союзе передалось и в Штаты; советский и американский лидеры встретились на высшем уровне, после чего гнусное НАТО отрядили заняться урегулированием конфликта. Так сказать, интернациональная помощь. Вы прописаны в игре в качестве гражданина Яна Гастовского, некогда свалившего из Совка за кордон и теперь выступающего в роли солдата натовской армии. Яна, который начинает делать военную карьеру.

Как играть > Сначала так, как в action, точнее, в его подвид combat simulation. Бегаем с ружьем наперевес, взрываем, снайперим... и зарабатываем лычки на погоны. Со временем мы повышаемся в звании и нам уже доверяют под командование целый взвод. Соответственно, меняется геймплей — появляются зачатки тактического планирования. Бежим в бой сами, но и командуем солдатами. Будет также симуляторный блок — кто запретит влезть в танк или вертолет, если командованию нужны танкисты и вертолетчики?..

Но карьера на этом не останавливается. Чем тяжелее погоны, тем стратегичнее становится геймплей. К середине игры мы уже ворочаем полками и батальонами, а впоследствии — и армиями. Тут вступает в действие традиционный стратегический вид на события, однако никто не мешает снова взять за автомат и, как в старые добрые времена...

Под вашим командованием будет находиться порядка 25 разновидностей сухопутной и воздушной боевой техники, имеющей реальные прототипы. В общем, Abrams и Команчи в ассортименте.

Чем цепляет > Оцените замысел. По-моему, крайне свежая идея, только сложновато такое реализовать будет.

Как выглядит > Скрины-то вызывают уважение, но представьте, на каком движке можно сделать сразу экшен, симулятор и стратегию, да еще с возможностью мгновенного переключения между ними?

Что еще > Динамический дизайн миссий — играете, пока не продуете или не победите во всей войне. Нет строгих указаний, что делать, вы все решаете сами — как с наибольшей эффективностью распорядиться имеющимися силами. И менеджмент ресурсов сведен к минимуму — чтобы не отвлекаться от войны.

Будем ждать? Еще бы! Пока это все выглядит как маленькое чудо.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

JetFighter IV: Fortress America

**Кто:** Mission Studios/TalonSoft **Что:** Авиасимулятор **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Известная серия авиасимов JetFighter, последний из которых появился на свет в 96-м году. В общем, продолжение традиции. В основе сюжета полуживая душераздирающая история о том, как русские опять напали на американцев с намерением, в частности, стереть в порошок Калифорнию. А нам, американцам, конечно же, приходится ее защищать.

Как играть > Американская сторона предоставляет нам три реактивных истребителя, срисованных с реальных прототипов в лице F-14 TomCat, F-22 Raptor и F/A-18 SuperHornet. Сбивать их будут наши МиГ-29, МиГ-42 и Су-27, причем сбивать над просторами Калифорнии. А мы будем защищаться от них ракетами и авиационными пушками да грамотными маневрами.

Чем цепляет > Классическими корнями. Это будет, я думаю, просто хороший авиасим.

Как выглядит > Одно слово: сногшибательно. Если вы читаете сидя, то со стуласшибательно. Классно — детальные модели, проработанный ландшафт. 11000 кв. миль земли снимают со спутника. Скрины — как картинки из альбома.

Как выглядит > Реалистичная летная модель и при этом — легко усваиваемое управление. Странно, вроде бы, в одну телегу впрячь не можно...

Будем ждать? Симуляторщики — вам флаг в руки!

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Harbinger

**Кто:** Silverback Entertainment/Не объявлен **Что:** Action/RPG **Когда:** Середина 2001 года

В основе > Солнечную систему посетил небольшой звездолет размером в Луну (или больше) да начал шутки шутить — уничтожать планеты и человечество. Выжившим в пору было пожалеть о своей спасенной жизни. Их отправляли в корабельные лаборатории для опытов, последствием которых было — безумие. Группе товарищей удалось сбежать в отдаленные, заваленные отходами отсеки корабля, где обнаружилось целое андеграундное общество. Задачей сбежавших стало выжить, отбиваясь от преследующих их патрулей и всех, кого они встретят на своем пути. Там все такие агрессивные!..

Как играть > Выбираем персонажа — человека, боевого робота либо... Кулибина. Так по странной причуде сценариста называется чужая раса, обладающая способностью управлять паранормальными силами. А дальше все как... если в Crusader привнести элементы РПГ в виде растущих характеристик, то это будет самое оно. Разве что классом пониже.

Чем цепляет > Не буду врать. Ничем. Что тут поделывать?

Как выглядит > На месте этой игры я бы не смотрелся в зеркало, чтоб не расстраиваться.

Как выглядит > На совести разработчиков находится такая аморальная и чернушная штука, как Postal...

Будем ждать? А зачем?

ГОТОВНОСТЬ



Legends of Might and Magic

В РАЗРАБОТКЕ

**Кто:** New World Computing/3DO **Что:** Action/RPG **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Целый уже институт Might and Magic'ов и «Героев», со всеми их регалиями. NWC, видимо, устали клепать многоцветный сериал, тем более что в последних трех сериях явно была боевая задача проследить, чтобы яблоки M&M 7-8 ну совсем недалеко от яблони M&M 6 бухнулись. Устанешь от такого! В общем, в лице LoM&M нас ожидает свежее веяние — мультиплеерная игра, где экшена не больше, чем ролевика, а ролевика не меньше, чем экшена. Это, по-русски говоря, баланс.

Как играть > Понятие «партия героев» временно умерло вместе с последним M&M. Каждый игрок управляет лишь одним персонажем, влезая в его шкуру, вид из глаз. А дальше, если это мультиплеер, проносимся по городам и весям теплой компанией, а если сингл (не одним мультиплеером...) — в зловещем одиночестве. Деремся клинками, стреляем из лука, поражаем публику фокусами из репертуара местной магической системы. Впрочем, как именно будет производиться геноцид недовольных, зависит от избранного класса персонажа. Классов шесть: колдунья, друид, воин, крестоносец, клерик и стрелок. Пе-

рекрестных умений у них нет — друид не сможет вяло махать карманным мечом, а воин не скастует даже дрянного файерболльчика. Так что, как говорится, семь раз отмерь...

Для «квакерства» будет предоставлен широкий спектр арен действия: Deathmatch'и и СТФ'ы скрасят синглплеерные будни.

Чем цепляет > Всем. Идеологическая правильность проекта вне сомнений. После сонма M&M'ов и эскадрона «Героев» надо немного расслабиться...

Как выглядит > Трехмерно до слез. Надеюсь, вы поняли, что инвалидный движок последних M&M со спрайтами скончался, не приходя в сознание. Его кресло занял свежий и молодой LithTech 2.0, лицензированный у Monolith. Занял, судя по скринам, не просто так, но с осознанием долга и со знанием дела.

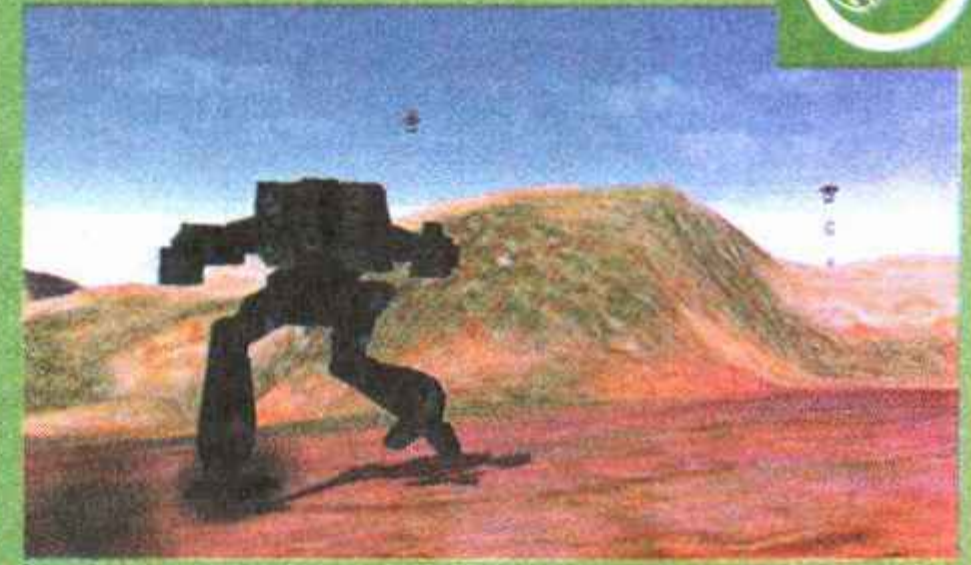
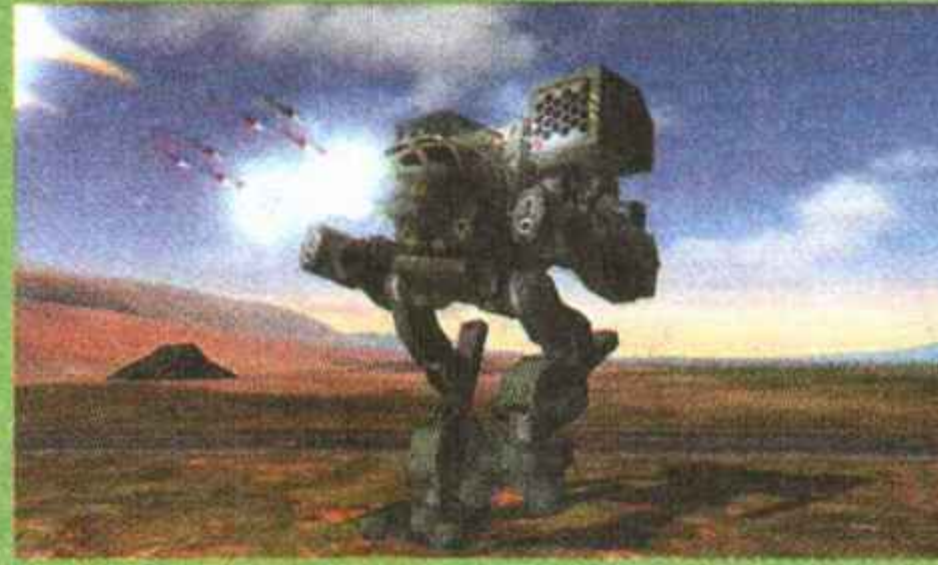
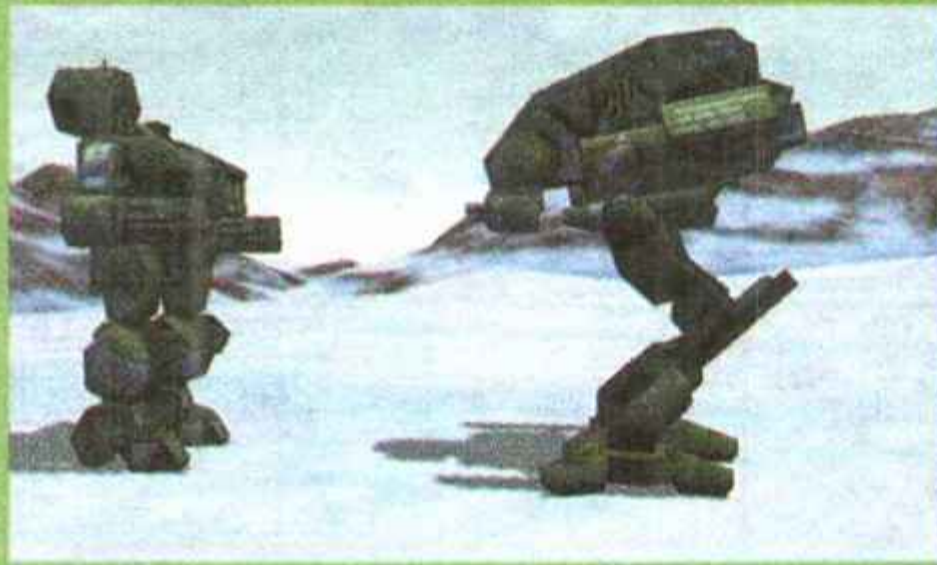
Что еще > Фантастика! Мир LoM&M составит из кусочков, взятых от каждой M&M, с первой до последней. Будет несколько эпизодов, в каждом из которых ветераны серии смогут вдоволь наплаваться в ощущении дежа вю.

Будем ждать? Смешной вопрос, право. Разве есть варианты?

ГОТОВНОСТЬ



MechWarrior 4: Vengeance



Кто: Microsoft **Что:** Симулятор робота **Когда:** Конец 2000 года

В основе > Сказка про гигантских роботов, три тыщи какой-то год и всемирно известную вселенную BattleTech. Игрок берет под управление целый взвод машин, примерно отвечающих стандартам 40-80-90 (40 футов вышиной, 80 тонн весом, 90 миль в час). Управляя отрядом, вам придется убить с планеты тяжелую пятую Катрины Штайнер (Лиранский Альянс). Меры по ампутации Катрины с планеты будут приниматься на протяжении 30 с лишним миссий. Естественно, что все это происходит во Внутренней Сфере.

Кстати, герой тут не просто Минин-Пожарский, он завоевывает обратно трон своего отца, что до боли напоминает книжную трилогию про Грея Смертоносного (своего первого робота этот знаменитый наемник захватил при помощи самоубийственной храбрости, напалмового гранатомета и благодаря нежному характеру девушки-пилота).

Как играть > Помимо обычного якобы симуляторного хождения с последующим отстрелом противника (лучше в конечности или в ноги, если рука не дрожит), имеет место быть и экономический модуль.

В нашем распоряжении будут исключительно «сфероидные» мехи, коих будет 21 штука ровно, включая шестерых, ранее не встречавшихся! Ходят слухи, что Сфера таки изобретет своих омни (те же мехи, только раза в два-три покрупнее).

Чем цепляет > Самим фактом выхода четвертой части. В плане геймплея, на мой взгляд, впереди всегда был MW2 со всеми тремя его вариациями. В плане графики и управления — MW3 (Pirate's Moon по сравнению с аддонами к MW2 здесь вообще не котируется), если не считать хорошей графикой содержание акселерированной MW2: Titanium Trilogy. Четвертая часть обещает нам и то, и другое.

Как выглядит > Серьезно доработанный движок от Zipper Interactive плюс все приятные фишечки MW3 — это, пожалуй, будет достойным утешением заждавшегося водителя боевой машины.

Что еще > Мультиплеер на 16 персон. Сервировать на MSN Gaming Zone и подавать по сетке или Интернету. IP приветствуется.

Будем ждать? Это классика и хит. Как же можно не ждать?

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Nomads



Кто: RadonLabs/He объявлен **Что:** RTS **Когда:** 2001 год

В основе > В одном странном-странном мире с неопределенного цвета небом жил да был Wizard Engineer. У него была интересная работа: перемещаться с одного летающего острова (да, в этом странном мире и такое было) на другой и отстраивать Power Plants, Factories, Tiberium Refi... пардон, увлекся. С помощью всего понастроенного Wizard Engineer собирал армады летающих цеппелинов, бипланов и других доперестроечных летательных аппаратов (я ж говорю: странный мир). А потом защищался от других Wizard Engineer'ов.

Как играть > Представьте, что Magic Carpet абсолютно невзначай повстречался с Command and Conquer. Вот-вот. И я про то же.

Чем цепляет > Скажите на милость, замка третьего уровня в МС вам хватало? Неужели не хотелось построить огромный дирижабль (имени Кирова) и отправиться на нем уничтожать все сопротивляющееся?..

Как выглядит > Вроде как очень круто. Собственные движки вроде The Nebula Device (разработчики, кстати, предлагают его бесплатно, но для некоммерческих разработок) — это не просто так.

Что еще > Интернет и локальная сеть. Города, выстроенные в сингле, можно переносить в мультиплеер.

Будем ждать? Я бы подожд.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Sigma



Кто: Relic/Microsoft **Что:** RTS **Когда:** 2001 год

В основе > В середине 30-х годов на архипелаге в южной части Тихого океана было построено что-то вроде полигона по генной инженерии. Игрокам необходимо скрещивать имеющуюся в данной местности дикую живность между собой, выводя из этого набора что-нибудь полезное в хозяйстве и на поле боя... Черт, мне опять попался сиквел! Утрирую, конечно, никакой это не сиквел. Это всего лишь клон. Клон Gene Wars. Что само по себе — событие далеко не самое плохое.

Как играть > Берем пробегающего мимо зайчика. Помещаем в лабораторию. Берем пролетающего мимо ворона. Туда же. Заказываем летающего зайца. Потом отправляем его на поле боя, чтобы клевался и бил врага задними лапами. Sigma, кстати, это не просто символ, а цельный греческий термин, означающий «сумму частей».

Чем цепляет > Амбициозностью проекта. Разработчики, создатели Homeworld, не скупятся на сладкоречивые комплименты в собственный адрес, но со скриншотами та-акие напряги... Только вот скетчи удалось выловить.

Как выглядит > Говорят, будет круто. Акселерировано, все в 3D.

Что еще > Более миллиона вариантов живых существ. Хочу сработать Шай-Хулуда, чтобы он пожрал всех зайцев, независимо от их пола, крыльев и вероисповедания.

Будем ждать? Можно, если прикладная генетика не даст вам покоя.

ГОТОВНОСТЬ



Project Overdrive



Кто: «Бука» Что: 3D Action Когда: 2001 год

В основе > ...лежат основные принципы таких игр как Kingpin, Grand Theft Auto и еще, пожалуй, Deus Ex. От первой взята черта главного героя не останавливаться ни перед чем, прокладывая дорогу исключительно пулями, гранатами и другими средствами повсеместного разрушения. GTA заслужила свое место в списке уникальной возможностью водить любые автомобили, вне зависимости от их грузоподъемности и марки. От игры Уоррена Спектора позаимствована толлика интерактивности, таинственности и полного взаимодействия с окружающей средой. Впрочем, если вспомнить, что разработка «Овердрайва» ведется аж с 1997 года, то все мысли о заимствовании можно смело отбросить в сторону.

Как играть > Выходим на улицу, идем по стрелочке, говорим с мужиком, получаем задание. Например, пойти и отнять у гражданина чемодан с купюрами. Или пригнать грузовик из точки А в точку Б. По ходу дела можно нарваться на неприятности. Проехал на красный свет, задавил двух теток в купальниках и раздолбал три джипа — получай полный набор копов на хвост. От этих неприятностей поможет избавиться Gear Shop — тут можно купить все, от элек-

трических отмычек, кевларового шлема и пистолета типа «Беретта» до анти-сигнализационной системы, бронежилета и автомата типа «УЗИ». На деньги, заработанные на задании.

Чем цепляет > Представьте: вы выходите на оживленное городское шоссе. Расчехляете свой пистолет и наставляете его на ближайшее лобовое стекло. Обычно пистолета боятся как огня — люди выскакивают из машины, кричат «Аа-а-а, не убивайте! У меня трое детишек, пожалейте меня!». Иногда не вылезают. Зря, ибо вы можете навести оружие на левый глаз непокорного и нажать спусковой крючок. Пострадавший, покачиваясь, падает головой на руль, а при втором выстреле голова отлетает и капот через разбитое стекло заливает кровью, хлынувшей из горла горе-водителя.

Как выглядит > Собственный движок, 800x600, классные текстуры. В России теперь делают хорошую графику.

Что еще > Модель повреждений для вас и каждого NPC. Перспективный, мягко говоря, мультиплеер. В двух словах не описать, но это будет МЯСО.

Будем ждать? Вне сомнений.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Startopia



Кто: Mucky Foot Software/Eidos Interactive Что: RTS Когда: Конец 2000 года

В основе > Незамутненный маразм, привнесенный «Вавилоном-5» в купе с томагочиподобными нормами, дал свой результат: на космической станции собирается группа разнородных чужих с целью объединиться против очередного вселенского агрессора. Собрались, значит, и начали играть в Dungeon Keeper. Под вашим непосредственным руководством.

Как играть > Почему сразу в DK? По двум причинам: а) разработчики в полном составе в свое время работали в Bullfrog, аккуратно над первой частью вышеупомянутого произведения; б) им так нравится. А реально именно так все и будет: ИГы прилетели с разных планет, им нужен свой дом, своя атмосфера, плюс они умеют делать нечто специфичное (магов в библиотеке помните?), плюс им нужен активный отдых (казино, дорогие читатели). Реализация — см. DK, DK2.

Чем цепляет > Представьте себе: вы укрепляете обшивку станции, расставляете турели, камеры слежения, охранников... и тут прилетают злобные сектоиды/орионцы. Дайте отпор злодеям и врежьте им по самым!.. гхм.

Как выглядит > Честно говоря, не так, как хотелось бы.

Что еще > «Сногшибательный мультиплеер» (с)

Будем ждать? Учитывая, что DK 3 за теми еще горами... Можно.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Z2



Кто: Bitmap Brothers/EON Digital Entertainment Что: RTS Когда: 2001 год

В основе > Далекое прошлое, 1992 год. Компания Bitmap Brothers начала работу над сумасшедшей аркадной RTS, впоследствии прогремевшей по всем винчестерам. Игра вышла в 1996 году и называлась она буквой — Z. Далекое будущее, 2002 год. Через десять лет после начала разработки первой части Z над городами и весями родной планеты пролетает сиквел — Z2.

Как играть > Нужно отвоевывать наиболее жирные куски карты, что повышает вашу боевую и экономическую мощь. Захват, например, фабрики ведет к уменьшению времени на постройку юнитов. Вся игра проходит по принципу «кто успел, тот и съел». Аркадность и динамика геймплея, видимо, никуда не денутся — ну да за 8 лет практики мы научились быстро щелкать мышью.

Чем цепляет > Многообразие миров и ландшафтов. 20 типов зданий, 30 типов юнитов. Авиация и флот и, конечно, механизированная пехота и бронетехника, подобные тем, что были в первой части.

Как выглядит > Полное 3D. То, что не хватало Z. Direct3D, Glide. Криво-Стильно-Современно.

Что еще > С игрой будет поставляться редактор уровней. Обещается мультиплеер по сетке или Интернету максимум на восемь человек.

Будем ждать? Это по желанию. Вообще, скорее да, чем нет.

ГОТОВНОСТЬ



В РАЗРАБОТКЕ

Zeus: Master of Olympus



Кто: Impressions Games/Sierra Studios **Что:** RTS **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Сначала было слово. И слово было «Caesar». Потом были слова вроде «Caesar 2», «Caesar 3», «Pharaoh», «Cleopatra»... И вдруг ребята из Impressions Games сказали «Zeus: Master of Olympus!» Все, больше мы не римские сенаторы, не египетские фараоны и даже не Клеопатра. Мы всего-навсего бог. Просто — бог.

Как играть > Как во все вышеперечисленное. В первую очередь это экономический симулятор. Строим в реальном времени, воюем в реальном времени, развиваемся... в реальном времени. Кстати, если раньше вы обращались к богам за помощью, то теперь все немножко иначе. Другие боги могут прийти к вам в человеческом обличье и сказать: мол, я бог такой-то, я влияю на урожай/смертность/воинственность, ставьте-ка мне быстро храм или как минимум монумент. Если удовлетворять всех собратьев по цеху, можно вырастить греков сытыми, жизнеспособными и воинственными.

Чем цепляет > Вот и до Греции добрались. Может, этим зацепит?

Как выглядит > Немного перелопаченный старый движок.

Что еще > Системные требования, по традиции, невелики.

Будем ждать? Кто играл в «Цезаря» и «Фараона» — тем можно.



ВЕРДИКТ

Carmageddon The Death Race 2000



Что: Action **Кто:** Torus Games/SCI **На кого:** Carmageddon 2

Сколько: PII-300, 32+Mb, 3D уск. **Вмногогером:** Запросто **Объем:** 1 CD

В основе > Берем постыдную Америку. Делаем город-рай для выживших, а в нем — район-тюрьму для отбросов общества. Помещаем в эту тюрьму небезызвестного Max Damage и возвращаем ему его любимое авто Eagle с пилой на крыше. Даем Максу цель: выбраться из тюрьмы, побеждая в гонках (либо замочив всех оппонентов, либо объехав все круги по трассе, оставаясь в лидерах). Получаем Carmageddon 2000, версия Torus Games.

Как играть > Почти так же, как в «Карму-2». Только ребята окончательно испортили геймплей. За останки педестриана в 30% случаев не дают ничего, в 70% — не больше трех секунд времени, не считая кредиты. За разгром вражеского автокара дают в среднем 40 секунд. Таймбонусовые цистерны встречаются крайне редко. В общем, Torus Games сделали все, чтобы сподвигнуть тренера всего мира создать тренера, дающий бесконечное время. Иначе играть невозможно даже на самом низком уровне сложности.

Rulez > Новый движок, новые бонусы, новые машины.

Suxxxx > Новые правила игры.

Приколись > Машину можно перекрасить.

5,6

Дождались! Я ждал большего.

ВЕРДИКТ

Age of Empires: The Conquerors Expansion



Что: RTS **Кто:** Ensemble Studios/Microsoft **На кого:** AoE 1/2 **Сколько:** P166(PII-300), 32(64+)Mb **Вмногогером:** модем, сеть, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > Дело знаменитой «плоской» стратегии от «мелкомягких» живо и продолжает здравствовать. На рынке компьютерных игр появляются все новые и новые 3D стратегии, а Age of Empires 2 также устойчиво оккупирует верхние строчки игровых чартов. Разработчики игры знали, что делали, когда анонсировали адд-он — через полгода после выхода «Империя» все так же популярна. Но как показывает печальный опыт клонирования, секрет молодости не так уж и прост.

Как играть > Точно так же, как и в Age of Empires 2. Геймплей продолжения не претерпел ровным счетом никаких изменений. Мы по-прежнему будем играть в стратегию, в которой добротный экономический ломоть умело приправлен тактической начинкой и обильно посыпан заморской приправой под названием rush.

Rulezz > Их много, как и должно быть в любом хорошем адд-оне. Но основным можно смело считать добавление пяти новых рас (к тринадцати уже имеющим-

ся): появились ацтеки, варвары, майя, испанцы и корейцы. Как и раньше, основная масса боевых юнитов у этих рас весьма схожа между собой, различие же сводится к наличию у каждой расы нескольких специальных бойцов. Благодаря этому и достигается уникальность каждой цивилизации. Каждой расе в игре выделено строго по одной кампании, что, если вспомнить общее число новых рас, оказывается совсем немало. Сами кампании, не в пример оригинальной игре, интересны (ведь именно на недочеты кампаний AoE2 сетовали многие игроки). Дерево наук выросло аж на 26 веточек. Улучшен AI юнитов, но только в том, что касается их поведения на территории базы: эффективней идут строительство, охота, огородничество.

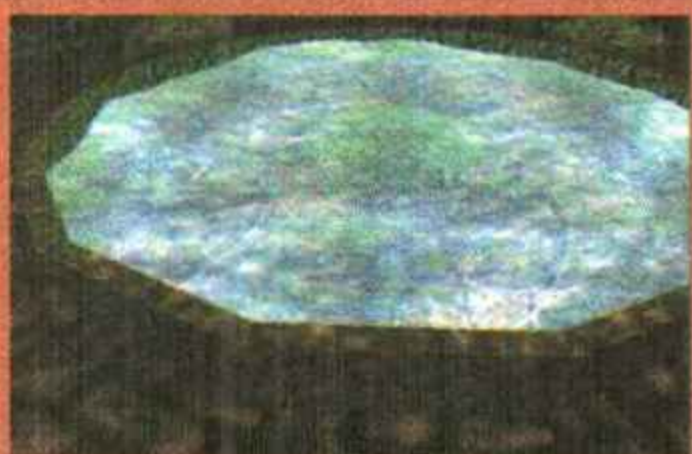
Sux > «Боевой» AI остался практически без изменений. Все те же проблемы с нахождением пути, стрельбой во время перемещения и удержанием формации у сухопутных войск (корабли худо-бедно строй держать научились).

Приколись > Возрадуйтесь: в игре, наконец, появились камикадзе!

8,0

Дождались! Добротного продолжения хорошей игры.

Hired Team: Trial



Что: 3D Action **Кто:** New Media Generation **На кого:** Quake 3, Unreal Tournament
Сколько: PII-300, 64+Mb, 3D уск. **Вмногогером:** На то и рассчитано **Объем:** 1 CD

В основе > «Приглашаются люди для выполнения опасной работы, связанной с риском для здоровья и жизни. Резюме отправлять по адресу такому-то». Вы — приглашенный, вам и проходить 17 уровней Deathmatch, Teamplay и CTF, чтобы попасть в Наемную Команду (следующая игра от NMG).

Как играть > Как в Quake 3. Бегаем по карте, хватаем оружие. Ловим бота в прицел, нажимаем левую кнопку мыши. Ловим следующего бота в прицел, нажимаем... До посинения. Или фраглимита. Утрирую — на самом деле все сложнее. Девять видов оружия, два режима игрового баланса, четыре уровня крутости ботов, разнообразные карты.

Rulezz > Собственный движок с массой действительно классных возможностей (кривые и отражающие поверхности, сотни эффекторов и так далее). Вполне сообразительные боты.

Suxx > Страшно тормозит на средних машинах.

Приколись > В режиме Tactical есть модель повреждения, из-за чего боты, раненные в желудок или печень, бегают, согнувшись пополам...

8,5 Дождались! Выражение «русский КуЗ» не будет точным.

Puzzle Station



Что: Puzzle/Arcade **Кто:** Ninai Games **На кого:** «Свинг»
Сколько: P-133(P-200), 16(32)Mb **Вмногогером:** нет **Объем:** 1 CD

В основе > Логические игры испокон веков выпускали все, кому не лень. Но лишь у единиц получались действительно достойные изделия. Поэтому вдвойне приятно, что никому не известная компания разработчиков выпустила в свет весьма приличную логическую аркаду.

Как играть > Классическая идея «стакана». Вспомнить тот же «Свинг» — так почти один в один. Внизу — разноцветные кубики. Сверху подкидывают новые, которые можно попарно сгруппировывать и кидать на уже имеющиеся. Как только наберется четыре или более кубиков в одном ряду — они самоликвидируются. Необходимо привести к взаимоуничтожению все изначально присутствующие в «стакане» фигурки. Все.

Rulezz > Два режима игры: аркада и пазл. В первом борьба ведется исключительно на время, во втором нас дополнительно ограничивают по числу разрешенных на кон бросков. Симпатичная рисованная графика. Целых пятьдесят «стаканов» до полного завершения игры.

Sux > Сложность режима puzzle растет слишком быстро.

6,5 Дождались! Вполне недурственного пазла.

Infestation



Что: Action **Кто:** Frontier Developments/Ubi Soft **На кого:** Road Wars, Outcast **Сколько:** P-233(PII-300), 32(64+)Mb **Вмногогером:** модем, сеть, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > Человечество, заселившее галактику и понаставившее везде порталов; инопланетяне, с энтузиазмом рванувшие через эти порталы нас завоевывать — это все условности. Главное, что лежит в основе — оригинальность мышления разработчиков. Чтобы так реализовать аркадную идею, надо, чтобы шарики в мозгах крутились в нетрадиционном направлении.

Как играть > Путешествовать через порталы по различным мирам на автомобиле (сначала это автомобиль). Каждый мир — суть новая миссия. Выполняя задания, которые чаще всего сводятся к элементарному kill'em all, мы продвигаемся по игровому сюжету. Но! Портал, через который мы проникли в очередной мир, чаще всего остается активным, и можно вернуться на один/два/три этапа назад. Плюс территория каждого «мира» достаточно обширна, а ограничений на передвижение в пределах планет не налагается практически никаких. И в довершение: иногда с миссии можно отправиться в два или даже три альтернативных портала — нелинейность прохождения налицо.

Еще у нас есть фабрика, где маленькие инженеры куют для нас новое оружие. Фабрики есть и у врага, у которого, кстати, можно «заимствовать» технологии.

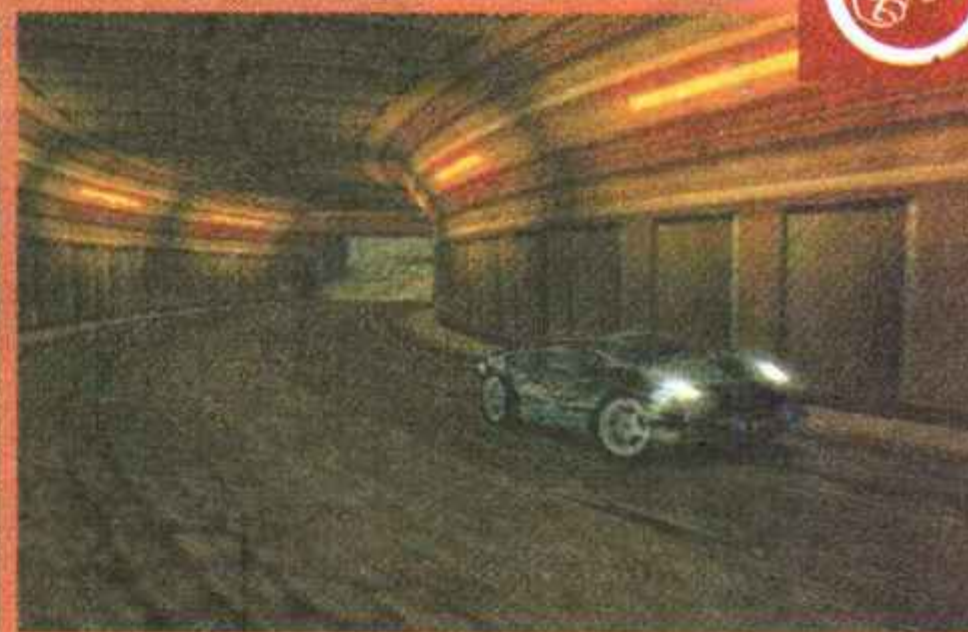
Rulezz > Машина у нас всего одна, зато на протяжении всей игры ее предстоит модернизировать, чтобы к финалу получить настоящего боевого монстра. Собирая ресурсы для фабрик, щедро раскиданные по окружающей среде, можно постоянно пополнять запасы уже имеющихся вооружений. Кроме того, кристаллы способны модифицировать наш кар, то снабжая его воздушной подушкой, а то и вовсе даря ему радость полета — всего существует пять различных модификаций.

Геймплей динамичен до безумия, а миссии логично связаны между собой грамотным сюжетом. Поражает и разнообразие оппонентов: есть летающие, ползающие, катающиеся на гусеницах, колесах и просто бегающие противники. Красивая графика.

Sux > Абсолютно тупой AI, которого не хватает даже на то, чтобы задушить вас численным превосходством. Многочисленные юниты врага попросту прогуливаются по окрестностям, вступая в бой лишь после того, как вы произведете первый выстрел. Но играть это совершенно не мешает: кто сказал, что в простой аркаде враги должны быть умными?

8,0 Дождались! Отличного боя на колесах.

Road Wars



Что: Race/Arcade **Кто:** Phenom Productions/Interactive Vision **На кого:** Death Track, Interstate '76 **Сколько:** PII-300(PII-400), 32(64+)Mb
В многоигровом: модем, сеть, Интернет **Объем:** 1 CD

В основе > Вечнозеленый Death Track, новая версия. В ближайшем будущем (может быть, уже этой зимой) контора под названием Road Wars Association проводит гонки на выживание. Переход сюжета в геймплей сооружен с обезоруживающей наивностью: выбираем одного из 12 пилотов и начинаем гоняться на выживание.

Как играть > Покупаем основу для авто, напихиваем его движком, трансмиссией, покрываем и прочей мишурой, навешиваем пулеметы и зенитные установки, после чего смело жмем на старт. И начинается бешеная круговерть футуристических трасс за бортом... Само собой, оппонентов держим строго на перекрестии прицела. Дикое скорости: машины соревнуются в скорости с ракетами, стараясь одновременно засадить из минигана кому-нибудь под капот. А после заезда — прямиком в магазин закупаться (на деньги, заработанные при заезде) новым оружием, апгрейдить авто и снова в бой.

Rulezz > Огромное количество оружия и навесок на кары. Безудержный драйв геймплея: взгляд прикован к монитору, веки забывают мигать, а пальцы отстукивают барабанную дробь на клавишах управления. Хорошо сбалансированная система апгрейдов автомобиля: приходится выбирать между хорошей броней и шустрым движком — денег на то и другое в одном флаконе не бывает практически никогда. Два режима одиночного заезда: простой single, когда можно собирать кар самолично, и quick race, когда болид выбирается случайным образом из нескольких доступных. Три чемпионата по восемь заездов в каждом, и в каждом — свои уникальные трассы. Неплохая в целом графика, удобное управление и близкая к реальности физика поведения машин на трассе.

Sux > Каждая трасса по-своему уникальна, но вот деталей можно было бы и побольше. Делалось с явным расчетом на то, что за динамикой происходящего игрок не успеет обратить внимание на бедность убранства вокруг.

8,0

Дождались! Достойного продолжения Death Track.

ВЕРДИКТ

Solaris 1.0.4.



Что: Arcade **Кто:** Apollo Entertainment/Real Networks **На кого:** Xenon, Raptor
Сколько: P-166(P-233), 16(32)Mb **В многоигровом:** нет **Объем:** 1 CD

В основе > Современная реализация старой как жанр идеи. Талантливая, не побоюсь добавить, реализация.

Как играть > Классический боковой скроллер в стиле shoot'em up. Маленький космический корабль движется слева направо, поливая из турелей толпы налетающих вражин. И ничто, кроме спинномозгового рефлекса и доброй порции адреналина, не поможет вам выжить в этом аду. Голова отдыхает, а клавиатура не выдерживает барабанной дроби по клавишам управления. Так что к цене игры можете смело приписывать стоимость клавиатуры.

Rulezz > Безумно динамичный геймплей. Буйство спецэффектов на экране монитора. Разнообразные уровни, оригинальные боссы в конце каждого этапа. В начале игры можно выбрать, какой космолет вы будете пилотировать: от того, выберете вы бомбардировщик или истребитель, зависит стиль прохождения.

Sux > Невысокое разрешение... Но за всполохами взрывов этого совершенно не замечаешь.

7,5

Дождались! Неплохое возвращение к истокам жанра.

Альтернативное мнение
Absolute Games (www.ag.ru)

Games Interactive 2	6.0
Infestation	8.5
Laser Arena	5.0
Malvinas 2032	1.0
Nascar Heat	5.5
Puzzle Station	6.0
Road Wars	7.0
Rocky Racers	3.0
Solaris 1.0.4.	9.0



Игра,
в которую
могут
играть
все

Game Universe

И то, что сейчас кажется горячим бредом, казуистикой, эзотерикой или просто "ну да, прикольная идея... только мне сейчас некогда, извини", с парой поворотов нашего шарика вокруг Солнца может оказаться жизнью, преспокойно упрятанной в клетку обыденности реальностью.

Прогресс, понимаете ли, летит вперед с постоянным ускорением.

Свобода. Одна из величайших ценностей в нашем мире. Мотив, цель, идеал, принцип, стиль и образ — как хотите; то, ради чего. Одним из подвидов свободы — понятия, как ни крути, широкого и общего — является свобода выбора. Жизнь ограничивает нас условиями и обстоятельствами, а иногда даже сама делает за нас выбор — но в основе своей человек свободен и может вращать землю под ногами в любом направлении.

Если, конечно, умеет.

Компьютерная игра — это тоже маленькая жизнь для игрока с воображением; но в ней, по понятным причинам, частокोल ограничений вливается в ребра почти на каждом шагу. Рубежи между возможным и мечтами проведены для каждого

Если, конечно, умеет

жанра, что, вроде бы, всех и устраивает. Есть стратегии — есть стратеги, их поклонники; есть экшены — есть экшеновцы; есть РПГ — и есть ролевики. Каждый из них играет в свои игры, не особо задумываясь о возможности, а главное, необходимости какого-либо пересечения и слома границ. Эта мысль постоянно крутится лишь в извилинах разработчиков, по причине чего сейчас каждой третьей игре присваивается звание "гармонично сочетающей в себе элементы того-то с тем-то", а каждая пятая действительно вполне сносно их сочетает.

Но полной свободы выбора, как вы сами могли заметить, из этого никоим образом не

проистекает. Стратегия/РПГ? Ну и замечательно. А если кому-то захочется в этой стратегии/РПГ полетать на космическом истребителе? Пусть лучше во сне полетает, да? Это верно — раз некто купил себе, скажем, Icewind Dale, он вовсе не рассчитывает найти там где-нибудь на пустоши ангар с X-Wing'ами, забраться в один из них и полететь в нем искать смерти от пушек имперского крейсера. А если рассчитывает, значит, надо с осторожной улыбкой сказать ему: "ты тут посиди пока, не уходи, а я сейчас... по делу сбегая" и пойти немножко позвонить куда следует.

Там с ним живо разберутся.

Точно так же несколько веков назад опасными психами и еретиками считались Галилей и Джордано Бруно, утверждавшие, что небо не прибито к горизонту гвоздями. Галилея заставили отречься, Бруно сожгли; зато теперь в желтый дом можно смело отправлять каждого, кто не

согласен с их идеями касательно мироздания.

Видите, как со временем меняются приоритеты?

Но вы узрите вполне четкий идеологический каркас вполне конкретной игры; идею, которая дышит, живет, трепещет и только и ждет своего воплощения. Вопрос лишь в одном — когда?

Идея игры, о которой мы сегодня поговорим, уже сейчас выглядит отблеском или даже отражением ближайшего будущего компьютерных игр. Пошевелив мозгами, вы сами сообразите, что принципиально разных путей развития последних не так уж много; я, например, был бы счастлив, если бы смог назвать хотя бы парочку. С полпинка назовете десяток? Завидую вашему мощному интеллекту и не знающему границ воображению.

По вам давно соскучился дизайнерский отдел какого-нибудь из подразделений Sierra или Electronic Arts.

Итак, там, дальше, перед вами не откроются бесплодные, вышибающие слезу рассуждения о трагическом будущем компьютерных игр, у которых — увы и ах! — нет будущего, потому что вокруг одни клоны, в разработчиках умерли изобретатели и во

обще скоро всем настанет полный апокалипсис.

Но вы узрите вполне четкий идеологический каркас вполне конкретной игры; идею, которая дышит, живет, трепещет и только и ждет своего воплощения. Вопрос лишь в одном — когда?

Прогресс, понимаете ли, летит вперед с постоянным ускорением

Обретение себя

Для пущей ясности придумаем нашей игре название. Скажем, Game Universe.

Пусть не блещет оригинальностью; на данном этапе нам этого и не требуется. Идея GU заключается в следующем: создать мультиплеерную игру, в которой различные игроки играли бы свои роли в различных жанрах — строго определенных для каждого участника, но полностью взаимосвязанных между собой. То есть те, кто играет в RPG, имели бы роль, соответствующую этому жанру, и выполняли бы действия, присущие только данному жанру, работая с одним из типов привычного игрового интерфейса. Интеграция, простите за выражение, жанров будет заключаться в следующем. Цели игры определяются для каждого игрока не раз и навсегда написанным сценарием, а заданиями, которые генерируются другими игроками (не обязательно играющих в ту же РПГ!), а также реальной игровой обстановкой.

Данная игра не будет ни PBEM, ни MUD в их нынешнем виде, потому что и в PBEM, и в MUD взаимодействие только текстовое, даже при наличии клиента, а жанр — один и строго определен. В GU же у каждого игрока свой графический интерфейс, соответствующий выбранному жанру игры. Причем жанров — минимум пять. Причем сами по себе они вполне даже известные.

Если предположить, что MUD — это первый шаг к играм в виртуальной реальности, то GU можно смело назвать вторым или даже третьим шагом.

Эксперимент по скрещиванию



Чтобы почетче объяснить смысл идеи, давайте рассмотрим пример. Сразу оговорюсь, что это не собственно GU, а ее фрагмент, приведенный здесь ради примера.

Возьмем две игры, которые мне известны больше других: Quake (Q3:A) и StarCraft. Обе эти игры имеют мультиплеерный вариант.

В Quake интерфейс построен таким образом, что игрок видит окружающую обстановку с уровня зрения обычного человека: имитируется присутствие игрока в зоне действия. Если играет несколько человек одновременно, то каждый видит на своем экране картинку, соответствующую его положению в игровом пространстве на данный момент времени, а также других игроков в виде фигур-моделей, если они попадают в поле зрения.

В StarCraft игрок находится как бы на некоторой высоте над зоной действия. В поле зрения на экране полководца — ландшафт, здания, фигурки воинов, которыми управляет он или его оппонент. Игрок может управлять своими юнитами, а также общаться и взаимодействовать с союзниками.

Все, что было только что написано — никоим образом не новость, но простое пояснение, затем чтобы в голове у вас четко сформировались эти две картинки.

Новость же вот в чем.

Можно ли создать игру, в которой были бы объединены эти два жанра? Можно!

Выглядит это следующим образом. Участвуют две (три, четыре или более) команды по 10 (15, 20, 30 или более) игроков. В каждой команде один полководец, остальные — бойцы. У полководцев интерфейс а-ля StarCraft, у бойцов — как в Quake. Ландшафт или интерьер для всех один, только бойцы его видят с высоты человеческого роста, а полководцы — с обычной высоты StarCraft. Все взаимосвязано: если боец видит, к примеру, стол и стул у стены, то полководец видит фигурку этого бойца, стоящего лицом к стене, рядом с которой стол

и стул. Если боец отдаст своему персонажу команду поднять руку или по-



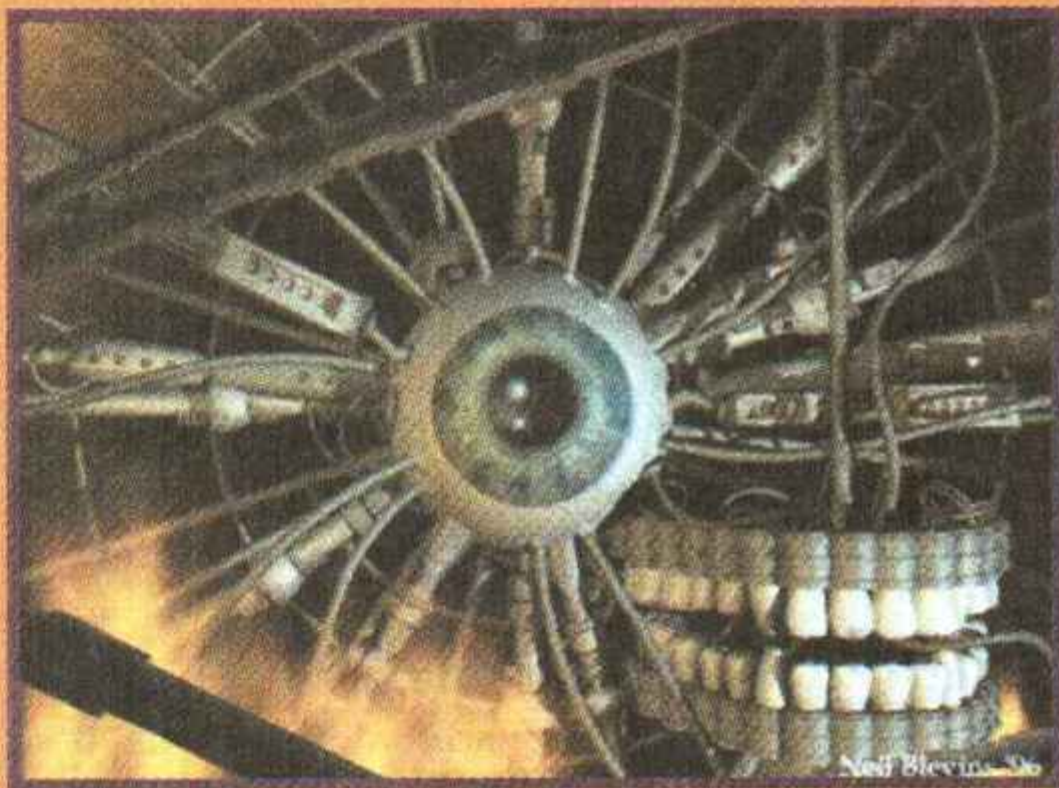
вернуться, то полководец увидит, как фигурка проделает эти движения. Полководец кликает мышкой по фигурке бойца — у этого бойца на экране появляется надпись (или звучит заранее записанная фраза) типа "Пятый, я первый, прием"; либо даже прямая голосовая команда "стратег". Увидев (или услышав) вызов, боец нажимает определенную клавишу, и у полководца на экране появляется ответ: "Я пятый, прием", и фигурка активизируется. Левым кликом мыши полководец указывает направление движения (или атаки), боец же видит (или слышит): "перейти в квадрат... (и атаковать вражеский транспорт...)". Боец (бойцы) начинает движение и вступает в схватку, полководец же наблюдает все это у себя на экране, корректируя и координируя действия отряда. Если у полководца есть союзники, то он может кооперироваться с ними — вплоть до передачи бойцов под командование.

Кстати, нечто похожее уже реализовано в онлайновой StarSiege: Tribes, где командир отдает приказы на глобальной карте, а у рядовых бойцов, сидящих в роботах, появляется отметка на радаре и вектор движения. Однако GU гораздо масштабнее — даже в первоначальном варианте использованы пять жанров, а не два, как в примере. Игроки могут выбирать свой жанр, совершенствоваться в нем, менять его при желании, даже вообще уходить из игры, и все это абсолютно без помех для остальных участников игры! Даже описанный пример может быть реализован как самостоятельная игра, но, поверьте мне, вся идея построена так, что ее можно реализовывать как бы по частям.

Это, конечно, весьма технологически накрученный и дорогостоящий проект, но он долгосрочный и однозначно новаторский. Впрочем, хватит предисловий — базовое представление об идее у вас есть. Давайте попытаемся пошуровать в теле игры хирургическим скальпелем — чтобы вы могли подробно рассмотреть все органы и ткани.

Внутренняя структура

Итак, существует некая виртуальная реальность (Game Universe, GU), где находятся Звезды с Планетами, Космические Корабли и Станции, которыми управляют и на которых живут Морские Пехотинцы, Пилоты, Стрелки, Полководцы, Флотоводцы и Властители (это базовый набор, в будущем могут быть дополнительные варианты). Каждому из этих персонажей соот-



ответствуют свои жанры и аналоги в существующих играх: Морские Пехотинцы — 3D Action (Quake), Пилоты — космический симулятор (скажем, Wing Commander), Стрелки — шутеры (Rebel Assault), Полководцы — командуют

Морскими Пехотинцами — RTS (StarCraft), Флото-



водцы — командуют Пилотами, Стрелками, а иногда и Флотоводцами более низких рангов — тоже RTS (Homeworld), и, наконец, Властители — нечто общее между RBEM и пошаговыми стратегиями, либо глобальные космические стратегии как вариант (Galaxy, Star Empires, Master of Orion), ибо они, рассылая свои приказы, управляют созданием новых Кораблей, развивают ресурсы Планет и отдают команды Полководцам и Флотоводцам. Все это взаимосвязано. Флотоводец получает приказ от Властителя либо от Флотоводца более высокого Ранга; этот приказ и является миссией Флотоводца в его RTS. В свою очередь, Флотоводец, посылая Корабль в атаку на вражеское судно одним кликом мыши, создает полетное задание для Пилота в его симуляторе и задает цель для Стрелка в его шутере. Эта взаимосвязь и создает своего рода Виртуальную Реальность.

В самом начале Игры все игроки — компьютерные. Назовем их Компьютерными Имиджами (КИ). Впоследствии они могут

быть "вытеснены" человеком — то есть за того же персонажа вместо компьютера начинает играть геймер. Введем также понятие Свободного Компьютерного Имиджа (СКИ) — это такой компьютерный игрок, ко-

торым от начала до конца управляет только компьютер. Со временем СКИ может превращаться в КИ определенного игрока.

Здесь, пожалуй, стоит сделать первый комментарий, поскольку этот пункт является основой всей

идеи. Компьютерный Имидж — это своего рода "автопилот" игрока. В обычных играх компьютерные игроки тоже присутствуют, но они имеют (обычно) раз и навсегда запрограммированный стиль поведения. В ряде случаев человек может настроить компьютерного игрока, задав ему некоторые параметры (скорость, время реакции и т.п.). В GU все Компьютерные Имиджи должны иметь подобную настройку (в идеале — автоматическую, в то время, когда человек берет управление на себя, но можно и с помощью опций). Зачем?

Об этом чуть ниже.

Начинается Игра двумя (или более) СКИ-Властителями, в чьем владении находится по одной Планете. Они начинают развивать свои Планеты, строить Корабли, воевать между собой. При этом их Кораблями управляют другие СКИ — Флотоводцы, Пилоты, Стрелки. Затем, при выходе на арену игроков-людей, они получают свои КИ и заменяют существующих СКИ (см. описание далее). Как только игроков, желающих стать Властителями, становится больше, чем существующих СКИ, для каждого нового претендента формируется свой уникальный КИ, выделяется девственно свежая Планета, и они начинают игру с нуля, стараясь выжить в существующем мире. Если игрок сообщает о своем желании закончить игру, его КИ снова становится СКИ и живет своей жизнью, пока не найдет достойный игрок-человек для входа в Роль.

Следовательно, игра начинается в чисто автоматическом режиме. Несколько компьютерных игроков-Властителей генерируют задания для развития своих Планет и постройки первых Кораблей. Как только люди проходят через Центр Подготовки Кадров по специализации "Властитель", они получают свои КИ и вступают в игру. Другой вариант: несколько человек проходят через Центр Подготовки Кадров по специализации "Властитель", получают КИ и начинают игру.

Карьера каждого неопита, решившего вступить в игру, начинается с Центра Подготовки Кадров (Recruiting Center). Здесь новобранец выбирает себе жизненный путь. Впоследствии на любой стадии игры сюда можно будет вернуться для переподготовки, если выбранная дорога не соответствует чаяниям игрока. Попав в Приемную Комиссию, он получает Табельный Номер (account). Далее ему предлагается несложная миссия, так сказать, проба пера. Она представляет собой мини-GU, максимально приближенную к настоящей, но все игроки в ней — СКИ базового уровня сложности. Если игрок прошел это испытание и доволен выбором профессии, ему создается новый КИ и он командирится в район боевых дей-

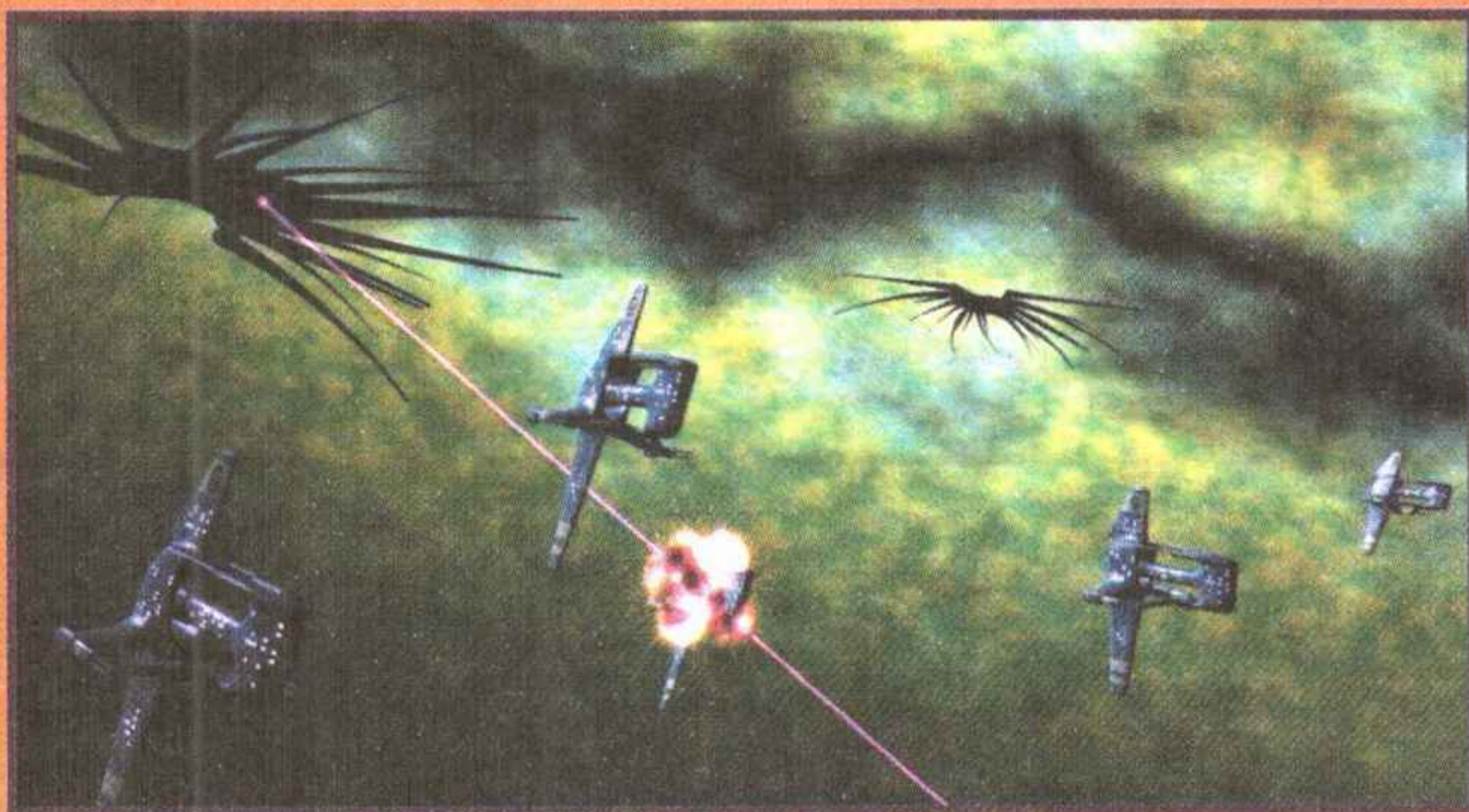
ствий (или получает новую Планету, если он — Властитель).

Если игроку не понравилась выбранная сфера деятельности, он имеет возможность попробовать себя в любой другой. Аналогич-



но, если его игровой персонаж гибнет (при этом за игроком сохраняется его Табельный Номер), есть возможность при возрождении переквалифицироваться. Более того, игрок имеет право сменить амплуа даже в самой игре. В тот момент, когда действует его персональный КИ, он может отправиться в Центр Подготовки Кадров и заявить о своем желании. В этом случае его





КИ становится СКИ и может быть занят другим игроком. И только если игрок объявляет о своем желании покинуть GU навсегда, его Табельный Номер аннулируется. Но и в этом случае его КИ продолжает "жить", становится СКИ и может быть занят другим игроком.

После выполнения тестового задания игрок может остаться в Центре Подготовки Кадров и поступить на обучение для повышения своего рейтинга по Ролям Полководца, Флотоводца или Властителя. В этом случае ему предлагаются разнообразные миссии в мини-GU повышенного уровня сложности. Сложность эта возрастает от миссии к миссии, отчего рейтинг игрока растет. В зависимости от рейтинга Флотоводец может занять СКИ более высокого ранга, а Властитель получить более развитый Мир (если, конечно, таковой имеется в Игре на данный момент времени). Кроме того, Флотоводцы и Полководцы повышают свой рейтинг и в Игре, в результате чего

после каждой успешно выполненной миссии им сообщается список вакантных СКИ более высокого ранга, один из которых они могут занять при желании. Властители также повышают свой ранг в Игре, но он необходим только для оценки развития мира этого Властителя. Однажды получив мир в Игре, Властитель не может сменить его иначе, чем через отречение. В этом случае данным миром продолжит править СКИ, а отрекшийся игрок, хотя и сохранит свой рейтинг, должен будет в Центре Подготовки Кадров доказать свое право на владение миром, соответствующим его рейтингу. Но даже если он и подтвердит свой высокий рейтинг, еще не факт, что он получит обратно мир, которым он правил. Вполне возможно, что его бывший КИ будет при-

надлежать уже другому игроку-человеку.

Если игрок отсутствует в игре, его КИ "живет" самостоятельно. При входе в игру участник наблюдает за тем, как

действует его КИ, и в любой момент может взять управление на себя (или, соответственно, перейти обратно на "автопилот").

Выглядит это так. Человек набрал пароль, перед ним появляется интерфейс игры. Все работает без его участия — действует его КИ. Человек врубается в ситуацию и, когда готов к действию, нажимает определенную кнопку. Все, с этого момента командует он. Допустим, он притомился, чайку захотел. Он нажимает на определенную кнопку, включается "автопилот", и человек видит то, как его КИ продолжает начатое им дело. В любой момент игрок может вновь вернуться к игре. Прошу заметить, что для остальных игроков это не создаст никаких помех, они, возможно, вообще не почувствуют никаких изменений.

Таким образом, GU оказывается полностью самодостаточной системой, по сути, мало зависящей от количества, состава и режима игры участников. При этом она неизменно сохраняет способность к саморазвитию — масштаб игры постоянно растет, подключаются новые модули и — новые игроки. Финальный этап подобного развития предсказать сложно, но, вполне вероятно, им окажется то, что понимают под словами "виртуальная реальность".

Собственно, вы только что завершили знакомство с основной идеей. Мы не будем вдаваться в технические частности — они явно выходят за рамки обзорной статьи. Изложенного материала должно хватить, чтобы заставить работать даже самое безнадежное воображение. И — возможно, перед нами действительно наше будущее. Кто знает?

В оформлении статьи использованы фрагменты иллюстраций различных художников и скриншоты существующих хорошо вам известных игр. ■

Для тех, кто создает игры

Статья написана на основе сценария игры с условным названием Game Universe, полностью придуманной Александром Чистозвоновым. Уважаемые господа разработчики! Редакция прекрасно знает, что на сегодняшний день подобная игра, скорее всего, является совершенно нереализуемой в силу технических аспектов. Однако если у вас все же появится желание взяться за ее реализацию либо заинтересуют какие-либо ее отдельные элементы, свяжитесь с Александром по указанному в статье адресу — от него вы сможете получить более подробное описание игровой вселенной.



"Даймонд XXI век"

В силу обстоятельств

С начала этого года "Игромания", помимо компьютерных игр, стала уделять внимание набирающему сейчас обороты течению так называемых (ибо иного наименования им пока никто не придумал) внекомпьютерных игр. Коллекционные карточные. Настольные ролевые системы. Полевки. И многое другое, с ними связанное. Впрочем, речь сейчас не об этом.

Предназначение игрового журнала — рассказывать об играх. Рецензии. Руководства и прохождения. Информация, ориентированная на то, чтобы помочь геймерам разобраться в бушующем море игровых новинок, выбрать, что действительно по вкусу, помочь в освоении и — многое прочее. Однако, опять же, разговор сейчас пойдет в другом русле.

"Да ты понимаешь, с кем связался? У меня в милиции полно знакомых! Вот два дня назад, например, сюда привозили двух наркоманов в наручниках, и они дали показания, что у тебя в клубе торговали наркотиками. Так что если пойдешь в суд — на тебя заведут уголовное дело о продаже сам понимаешь чего..."

Читая вами статья нетипична для игрового журнала. Она не про сами игры. Она про то, что творится за кулисами игровой индустрии, в данном частном случае — за кулисами индустрии "внекомпьютерных игр".

Просто иногда случается так, что надоедает оставаться в стороне.

Развитие

Движение внекомпьютерных игр было инициировано компанией "Саргона", которая пару лет назад, как принято говорить, "привезла Magic: The Gathering в Россию". И не только его, хотя данная фэнтезийная карточная игра являлась ключевой. Это были разнообразные коллекционные карточные игры (BattleTech, Babylon 5, Middle Earth, сейчас добавилась Legend of the Five Rings, и т.д.) и ролевые системы (на первом месте, конечно же, Dungeons&Dragons). Все началось в Питере, потом распространилось на Москву, позже перекинулось в другие города страны.

Карточные игры типа MTG самой своей природой предполагают существование клубов соответствующей направленности. Клубы — это продажа карт и возможность их обмена, это места проведения турниров, да и просто — только там можно встретить достаточное количество оппонентов с разными колодами и научиться играть по-настоящему. Большую ошибку совершают те, кто играет на домашнем уровне, т.к., по моему личному убеждению, MTG становится потрясающей и классной только при клубной игре, а так вообще никакого интереса не представляет (вернее, представляет только поначалу) и вскоре изрядно надоедает.

В Москве существует четыре клуба. Три из них принадлежат компании "Саргона" (один из них, "Портал", открыт совместно с "Новым Диском"), а последний, четвертый, — как бы сам по себе. Его владельцем является обычный бизнесмен — Алексей Чусов. Точнее, не совсем обычный, учитывая его увлечение настольным Warhammer и, в немалой степени, Magic: The Gathering. Возможно, именно то, что Чусов сам занимался всеми делами своего клуба и при этом состоял в числе поклонников подобных игр, и послужило причиной тому, что его "Даймонд XXI век" до настоящего времени являлся самым посещаемым и наиболее уважаемым клубом в Москве, клубом, где собиралась вся игровая элита Magic: The Gathering. Немалую роль сыграло и расположение клуба — в центре Москвы. А также хорошо обставленные помещения, в которых он обособился. Собственно, арендованные клубом помещения и послужили ключом возникшей проблемы. Если это можно назвать проблемой, конечно.

Конфликт

То, что будет рассказано дальше, во многом напоминает детективную историю низкого пошиба. Т.е. того самого пошиба, который столь типичен для нашей великой и могучей страны, смогшей, к сожалению, через все изменения и трансформации последних времен пронести гордое прозвище "Совка".

Алексей Чусов арендовал помещение у фирмы ООО "Мираж", возглавляемой неким субъектом, прозываемым Игорем Николаевичем и по фамилии Епифановским. Поначалу отношения между арендатором и арендодателем были легки и вполне обоим устраивали. "Даймонд" вовремя выплачивал арендные платежи плюс финансировал ремонт помещений, стремясь достичь максимального комфорта и удобства для игроков. Причем ремонт проплачивался, в противоположность логике, именно за свой счет, исходя из договоренности, что когда все будет приведено в наилучший вид, арендные платежи "Даймонду" будут снижены. Единственным, что несколько омрачало идиллию происходящего, было отсутствие договора аренды, который "Мираж" совершенно не горел желанием заключать, всячески оттягивая сей животрепещущий момент на далекое "потом".

Деньги на ремонт шли. Означенный ремонт не делался. По прошествии нескольких месяцев Алексей Чусов начал интересоваться, как там вообще и когда начнут. "Мираж" отговаривался, что вскорости и вообще как только так сразу, вот только пока ну никак. Прошло еще месяца три, наступила середина лета. Алексей, постепенно приходя к осознанию того факта, что его деньги куда-то... задевали, отказался выплачивать арендную плату, мотивируя это тем, что, пока ремонт не начнут, на который он уже кучу денег понадал, ничего он никому платить не будет. Вот когда отремонтируют — тогда заплатит за все месяцы, а пока — переберутся.

С этого момента началось самое интересное. Придя в свой клуб в следующий раз, Алексей обнаружил, что в двери новый замок и никакого иного способа туда проникнуть, кроме как с помощью отбойного молотка и лома, не существует. Будучи человеком законопослушным и к экстремальным действиям не тяготеющим, он, разумеется, ничего такого делать не стал и связался с Епифановским. Причем, тут надо отметить, что в помещении под замком осталось все имущество клуба: мебель, компьютер, карты клуба, личные коллекции некоторых игроков и разное прочее. Под "разным прочим" следует подразумевать также немалые денежные суммы и документы на фирму.

В состоявшемся вскорости разговоре Епифановский безапелляционно заявил, что ключей ему не даст, клуб не откроет, и вообще, пока Алексей не отдаст деньги, разговаривать ни о чем не намерен. Ну чего делать! Понимая, что дело принимает совершенно неожиданный и чреватый оборот, Алексей предложил: "Хорошо, я готов отдать тебе деньги, но мне нужен договор об аренде". Про ремонт он уже не заговаривал.

Ну, понятно, что по вопросу заключения договора он также был отослан в неведомые дали. Более того, как внезапно выяснилось, Епифановский давно мечтает избавиться от Алексея и его "подозрительного клуба" и сдать помещение кому-нибудь другому. Поняв, что о дальнейшем сотрудничестве не может быть и речи, Алексей попросил Игоря открыть клуб хотя бы для того, чтобы люди могли забрать свое имущество. На что получил недвусмысленное замечание: "Какое имущество? Никакого имущества там нет. Ты все вывез, и попробуй докажи обратное!" О как. Позже, правда, Епифановский вспомнил о некоем "имуществе, которое будет продано, чтобы покрыть задолженности". Так Чусов с удивлением узнал, что, оказывается, не ему должны, а он должен. Воистину, какие только сюрпризы не преподносит нам жизнь!

Алексей попытался пригрозить, что обратится в суд. Да, договора аренды не имелось, но зато всяких иных бумажек,

которые бы могли представить интерес на судебном разбирательстве, хватало. Однако Епифановский, разумеется, был всесторонне готов к подобному повороту событий. Угроза решить дело в судебном порядке не возымела на него никакого действия. А почему, вы уже читали в начале статьи. "Да ты понимаешь, с кем связался? У меня в милиции полно знакомых! Вот два дня назад, например, сюда привозили двух наркоманов в наручниках, и они дали показания, что у тебя в клубе торговали наркотиками. И если вдруг сюда явятся нужные люди с собаками, я не удивлюсь, если они действительно обнаружат что надо! Так что если пойдешь в суд — на тебя заведут уголовное дело о продаже сам понимаешь чего..."

Здесь надо внести пояснение. Подбрасывание наркотиков является совершенно стандартным приемом, используемым в подобных ситуациях. Настолько стандартным, что только в кинофильмах органы власти на него немедленно ведутся и искренне радуются, визжа и прыгая от счастья, если обнаруживают у добропорядочного бизнесмена пару тонн героина в багажнике его шестисотого "Запорожца". Вариант с привозом пары очумевших от длительного отсутствия дозы нарков также вполне распространен. Вот если вам недельку пить не давать, вы будете готовы сказать, что такой-то вон человек, которого впервые в жизни видите, был вами неоднократно уличен в таких-то деяниях? Ну а это не вода, эта штука покруче будет. Можно также добавить, что совершенно неизвестно, были ли у одиозной личности по фамилии Епифановский знакомые в милиции. Возможно, все это он был намерен проверить неким иным образом, благо подобное реально. Наркотики подбросить — дело нехитрое, большого ума не надо.

Нынешнее положение дел

Мы не будем вдаваться в подробности того, что происходило дальше. Пока что клуб "Даймонд XXI век" закрыт. По последней информации, Алексею удалось придумать пути выхода из этой жуткой ситуации, и есть надежда, что к появлению этого номера "Игромании" в продаже все уже решится. Впрочем, опять же, насколько известно, ситуация остается нестабильной и в любой момент может усложниться. Было бы крайне жаль — не хотелось бы терять лучший и всеми любимый клуб по Magic: The Gathering в Москве. Собственно говоря, именно такова одна из причин, побудивших нас написать эту статью.

И есть вторая причина. Публикация обстоятельств произошедшего (и все еще происходящего) в средствах массовой информации может помочь Алексею Чусову в борьбе за выживание клуба. Подобные вещи надо из тайных и сокрытых делать явными. Тогда шанс благополучного исхода увеличивается.

В заключение мы поздравляем "Даймонд XXI век" с юбилеем, увы, пришедшемся на не самый лучший период его существования. Еще задолго до возникновения конфликта Алексей Чусов хотел провести турнир "Diamond Power Mania 2000", равного которому по призовому фонду в России не было. И турнир состоялся, 9 сентября, как было запланировано. Точнее, именно сейчас он и происходит, одновременно с тем, как я дописываю читаемую вами статью. Место проведения — уже упоминавшийся клуб "Портал". И то, что турнир не был отменен и все-таки проводится, можно считать прямым доказательством того, что клуб не сдаст своих позиций и спустя какое-то время откроется вновь. Надо полагать, уже в другом месте. ■

КОРСАРЫ

Хищники сказочных морей

Корсары. Вольный, всевластный ветер, рвущий клубы порохового дыма, терпкий аромат морской свободы с привкусом крови и стали, скрип мачт в такт движениям воздуха, бурлящая полоса пены за кормой и застывшая в бесконечности ровная линия горизонта, где две стихии непостижимо соприкасаются своими иллюзорными краями. Дух Сабатини, дух Стивенсона. Теплые, светло-зеленые, как впитавший свет дня бархатный лист орешника, воспоминания растворившегося в памяти детства: вместе с запахом соленой воды ударившая в голову великая среди прочих видов романтики — романтика моря. Перед ее манящим обаянием легко оплывает воск быта и удобно окутавшего тело "здорового цинизма"; лепестки чистых эмоций с охотой раскрываются навстречу ее мягким лучам, и воображение начинает дышать в полную мощь — плавно, деталями проступают очерченные мастерами пера дали, внутренний взор ловит многоцветную гамму событий и имен, душа отправляется в плавание сквозь круговорот выдуманных приключений. Привычная явь за окном уже не кажется такой реальной, терпкий аромат морской свободы с привкусом крови и стали пьянит ум...

Однако привычная явь, не кажущаяся такой реальной, оборвала грезы и потребовала моего возвращения к себе — иначе затерянный среди дворишков и переулков офис "Акеллы" отыскал бы не я, а кто-нибудь другой. Но обстоятельства сложили частички мозаики так, что это интервью было моей добычей, а не чьей-то еще. Так что найти было просто необходимо.

Корсар поневоле

Удержаться здесь от краткого живописания места, которое считается офисом "Акеллы", — значит спустить в мусоропровод половину впечатлений от моего рейда. Мусоропровод бы такого не выдержал... Так что во спасение этого незаменимого в хозяйстве девайса я все же рискну перекинуться с вами парой слов касательно внешности сего мрачного черного подвала в окрестностях м. "Фрунзенская" и магазина "Медкнига".

Насчет цвета не шучу — подвал действительно выполнен в радикально черных тонах, стены украшены наскальной живописью в духе этих ребят, кроманьонцев, можно долго ходить и любоваться. За столами сидят корсары — программисты, дизайнеры, художники и даже один живой сценарист. Все бородатые, с серьгой в ухе, повязках и шашкой-саблей-шпагой, на поясе пистолеты. Ежедневно берут на бордаж два

почти законченных игровых проекта: Age of Sail 2 ("Век парусников"; см. наше превью) и Sea Dogs ("Корсары"). Последний и был предметом моего нескрываемого интереса; оторвав от очередной стадии абордажа Сергея Белистова, PR'а, и Константина Сапраненкова, живого сценариста, и проследовав за ними в каюту для бесед, я приступил к допросу.

— Корсары, "Корсары"... Со времен вечнозеленых "Пиратов" Сиды Мейера известно, что сделать хорошую игру подобной тематики без использования мейеровских

идей, увы, невозможно. Никто, конечно, не виноват, что Сид первым все придумал. Не собираетесь ли вы забыть про это и совершить революцию в жанре?

— Нет, строгать революции в этой области — насилие над собой и над жанром. Мы не скрываем, что "Корсары" вдохновлены именно "Пиратами" Сиды Мейера и будут во многом на них похожи, — откровенно сообщил Константин. — В конце концов, ничего лучшего в этом жанре так и не было сделано. Повторить эту великую игру на уровне современных технологий — и то не сумели.



Действительно, дальнейшее знакомство показало: общего у этих двух игр немало. Однако кое-что должно быть отмечено с самого начала: жанровая принадлежность "Корсаров" двоякая — частью это морское приключение (оно же adventure), а частью — РПГ. Очевидно, правит бал первая компонента, которая романтическая, тогда как РПГ-элементы, скорее всего, призваны разнообразить геймплейные будни. Но про элементы позже, давайте лучше о буднях. Итак, "мы" — это молодой и благополучный английский капитан сэра Николаса, который на некоторое время перестал быть столь уж благополучным, поскольку злобные испанцы напали на его корабль, товар конфи-

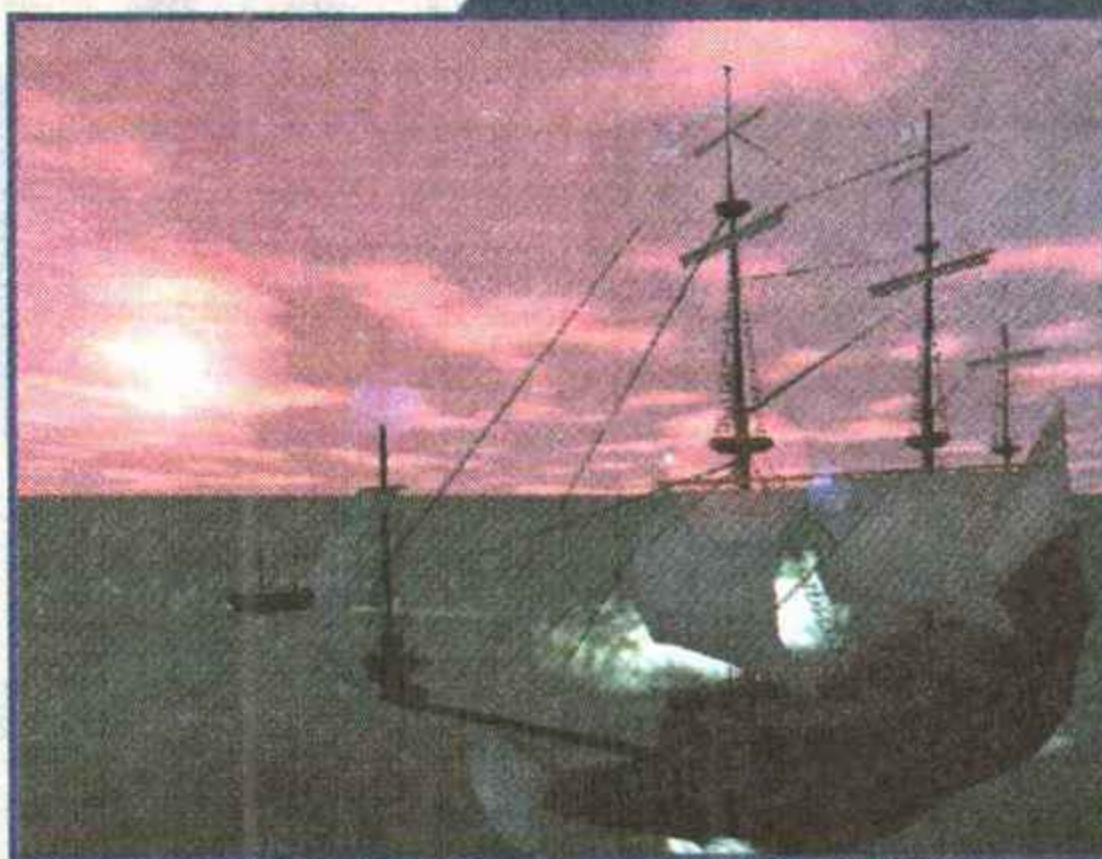
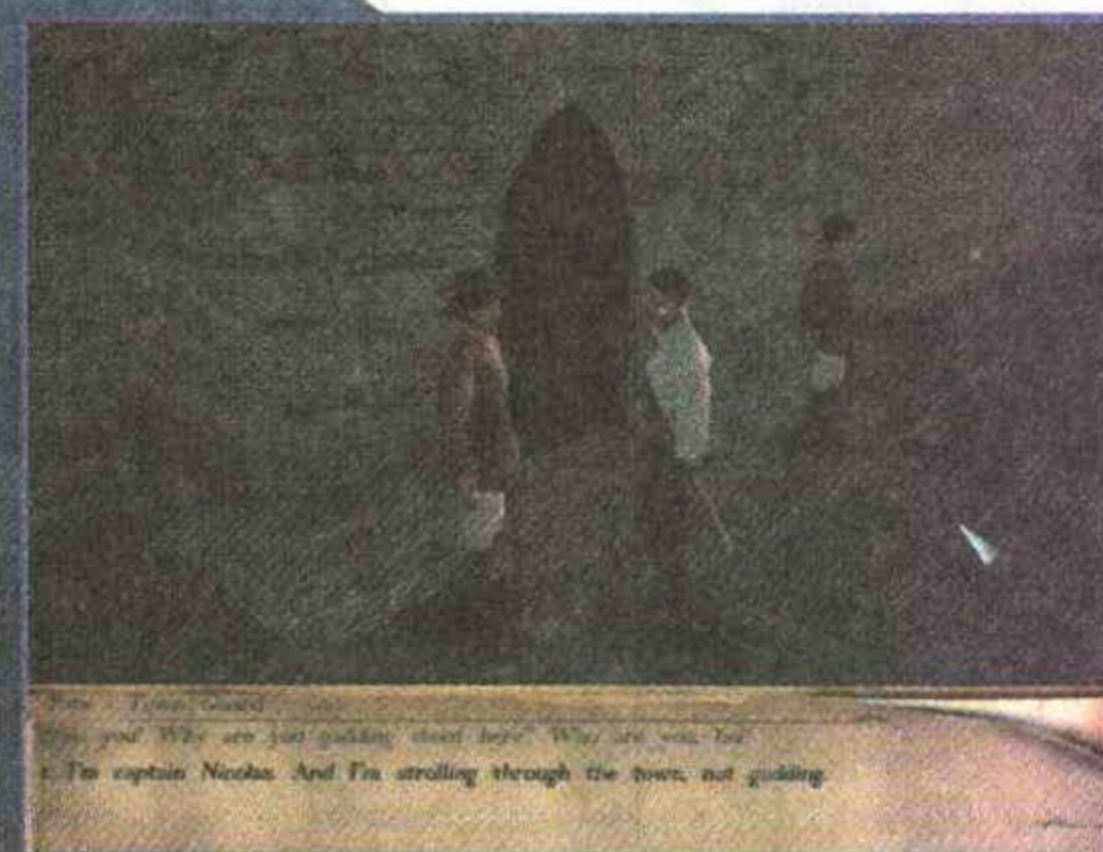
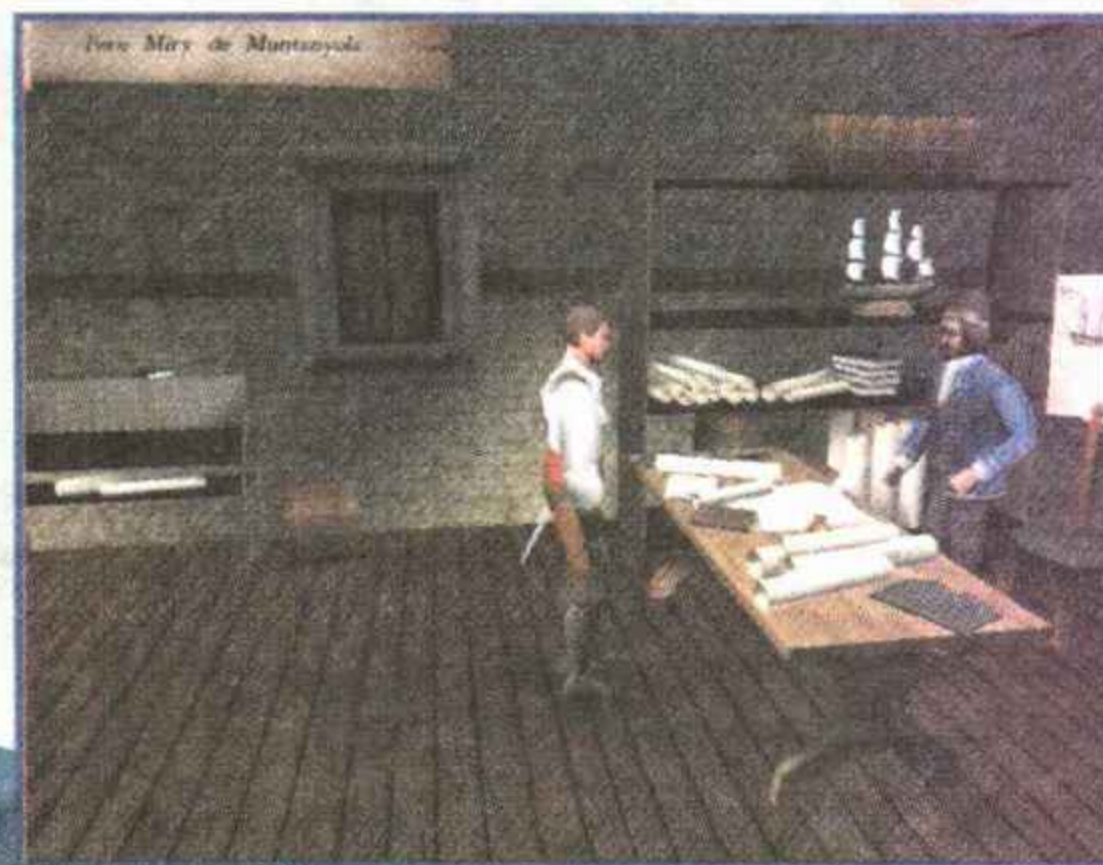


сковали, корабль пустили ко дну, а его самого, дабы огородить от несправедливостей окружающего мира, засадили в темницу. Испанцы кормили молодого капитана и обеспечивали крышей над головой, но он почему-то неблагодарно бежал из плена. Славные законы того времени разрешали ограбленным капитанам возместить свои убытки за счет ответного грабежа торговых судов враждебных государств. Наш герой получает английский корсарский патент, покупает новый корабль — видимо, за счет своих благородных родителей (присутствие коих в игре, хоть и незримое, сыграет важную роль в дальнейшем развитии сюже-

та), и выходит в море навстречу новым приключениям...

— *Позвольте, мы сразу определимся с глобальной целью. Ведь такая цель есть — то, чем закончится игра?*

— *Конечной целью ваших странствий станет получение полной власти над Архипелагом, где происходит дей-*



взятые из истории англичане, французы и испанцы, причем каждая сторона изначально владеет некоторым количеством островов. Анархические силы представляет некая Пиратская Республика, на стороне которой сражаются те, кто не поладил ни с одним из прочих государств. Ясное дело, пираты тоже не прочь взять в руки бразды правления, и кто знает, не являются ли они более опасными соперниками, чем англичане, французы и испанцы вместе взятые. Впрочем, почему обязательно соперниками? Ведь мы можем выступить в море под флагом любой стороны, и никто не говорит, что этим флагом не будет Веселый Роджер.

ствие игры. Он состоит из двадцати островов, из которых обитаемы четырнадцать. Обитаемы они не просто так — жители островов тоже ведут борьбу за власть и, по сути, являются вашими конкурентами.

Итак, борьба за власть в мире Архипелага. Последний устроен следующим образом: на островах живут

Игра в жизнь

Как уже можно начать догадываться, предполагается значительная свобода действий игрока. Линий развития событий целых четыре, и можно запросто переходить с одной на другую. Все равно, если правильно и успешно вести игру, корона, скажем, вице-короля (при игре за Англию) от вас никуда не убежит.

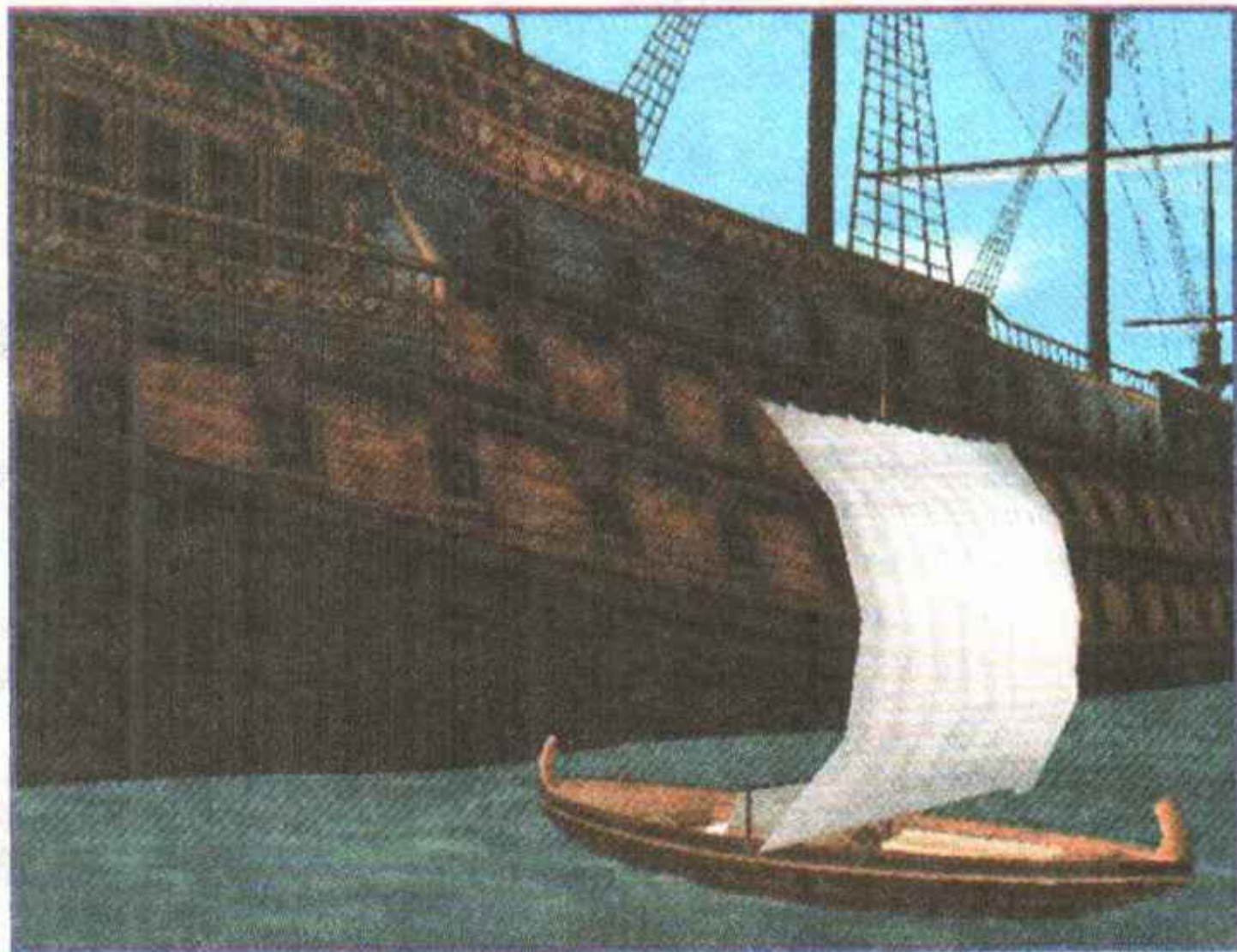
— Как осуществляется геймплей? Что надо делать в игре, чего не надо, как все это выглядит?

— О, рассказ об этом может вылиться в хорошую двухчасовую лекцию (смеются). Но если вкратце и в то же время глобально — в «Корсарах» надо просто жить, следуя установленным правилам и не забывая про свои честолюбивые планы. Управлять своим кораблем в плаваниях и боях, менять корабли и команду, собирать под свое начало других капитанов с кораблями; торговать в портах, общаться с различными персонажами, выполнять заданные ими квесты, отыскивать артефакты, жениться на губернаторских дочках и любоваться волнами и небом по ту сторону экрана.

— Да, видимо, лекции не избежать...

— Давайте лучше посмотрим игру, сразу все станет понятнее.

И после непродолжительной борьбы со стартовым меню на мониторе ожила картинка: хлопец атлетического телосложения (вид со спины) стоит на улице старого города, видны редкие прохожие и еще более редкие куры — и те, и другие перемещаются в разных направлениях, создавая видимость независимости от нас текущей жизни. Кстати, некоторые невинно прогуливающиеся по улицам города нейтральные персонажи тоже могут внезапно проявить тягу к общению и, например, дать какой-нибудь важный квест. В общем, виды в стиле Redguard — помните такой ролевичок?



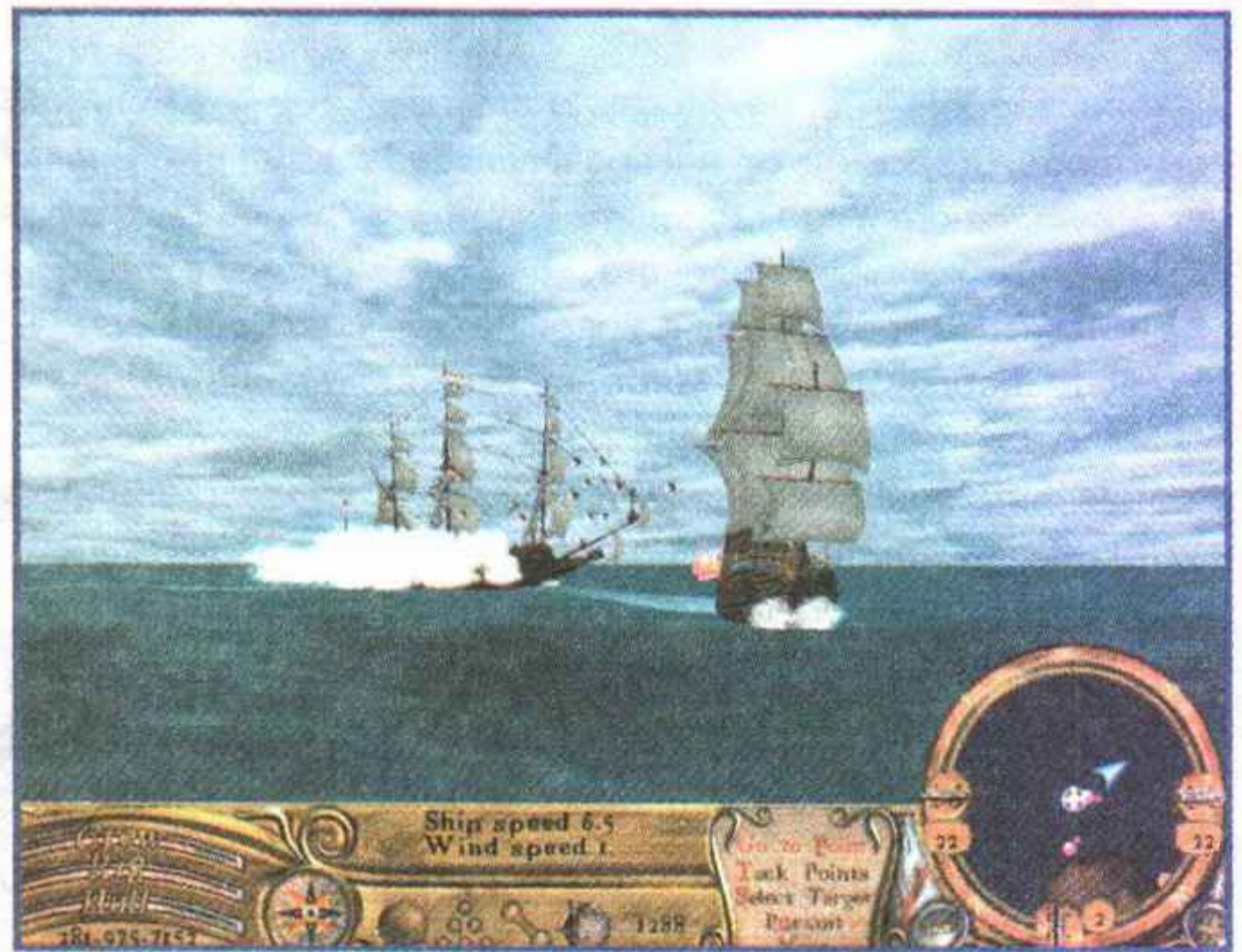
— Учтите, что никогда игрок не сможет предсказать, не окажется ли тот или иной «бесполезный», «фоновый» персонаж в конечном итоге ключевой фигурой развития сюжета, — коварно подмигивает нам Константин.

Константин берет хлопча (капитана Николаса, если еще кто не догадался) под контроль и начинает прогуливать его по городку. «Вот здесь — таверна». Действительно, заходим в таверну. Для нас она одновременно является кадровым агентством и информационным центром, так что ее посещения не избежать в любом городе. Там отдыхают корабельные офицеры (о них скажем еще особо) и боевые капитаны, владельцы собственных кораблей, готовые за определенную мзду, выполнение квеста или просто из любви к приключениям присоединиться к нам.

Поошивавшись немного около стойки, топаем к губернатору (он есть на каждом острове). Губернатор — фигура не абстрактная, а трехмерная и анимированная, и, кроме того, один из важнейших для нас (часто — самый важный) людей в городе. Ибо отношение островитян к нашей персоне зависит от отношения к нам губернатора острова. А строится оно на оказанных ему личных услугах, нашем авторитете на морях и напрямую зависит от того, на чьей стороне мы в данный момент сражаемся.

К дружественному губернатору можно заскочить просто так, в гости и за квестами, выполнение которых может принести доход, обогатить каким-нибудь уникальным пред-

метом или продвинуть вперед по сюжету. К губернатору враждебному заходим, предварительно в суровом бою расстреляв из корабельных пушек местный форт. Спрашиваем, что он думает насчет небольшого и бескорыстного вклада в наши сундуки? Конечно, он может обидеться, но может ведь и денег дать; впрочем, это мы уже забегаяем сильно вперед.



Море дарит карьеру

Покинув порт, садимся на корабль, плывем по морю, созерцая в проекции от первого лица пустынную палубу корабля и далекую линию горизонта. Можно переключиться на вид от третьего лица — камера взмоет над судном и продемонстрирует красивую, живую, просоленную и просмоленную модель, режущую волны.

Возвращаемся обратно и смотрим в подзорную трубу... Периодически в море встречаются другие корабли различной национальной принадлежности. Мы их не обижаем. Мы их просто топим и забираем товар, снимая его, как сливки, с морской глади. Иногда мы берем корабли на abordаж, потом забираем товар и только после этого топим. Потом держим курс к ближайшему дружественному острову, чтобы этот товар продать. Пока мы еще слабы, лучше именно к дружественному острову, ибо на каждом острове есть не только город, но и береговой форт. В случае, когда население по разным причинам недовольно появлением нашего корабля в радиусе действия пушек, начинается пальба. Если ваши таланты как капитана невелики, то так и потонуть можно. Ну а что делать в случае победы — см. выше по тексту.

В ходе непрерывных плаваний и морских сражений мы будем набираться опыта и повышать свои характеристики, в число которых входит умение обращаться с парусами, брать суда на abordаж, наводить орудия на цель и перезаряжать их, ремонт, коммерция, фехтование, защита и еще — характеристика координации действий, отражающая слаженность работы команды корабля, в частности, при бортовых залпах. Начисление очков «опыта» происходит по прогрессивной шкале. То есть, если вы на барке умудрились утопить линейный корабль, то опыта прибудет гораздо больше, чем проделай вы подобный фокус на таком же линейном корабле.



Характеристики капитана влияют на весь экипаж, что, в свою очередь, сказывается на боевых и мореходных качествах корабля, доходности коммерческих предприятий и шансах на успешное проведение абордажа. Как раз здесь обещанные элементы РПГ работают в полную силу; благодаря им развивается главный персонаж.

Управление кораблем аскетично, ибо присутствует лишь две группы парусов: косые и прямые, площадь которых регулируется произвольно. Соотношение между ними определяет соотношение «скорость поворота/линейная скорость» корабля. Само собой, учитывается направление ветра.

Морской бой реализован довольно-таки незамысловато. Можно отдать приказ зарядить пушки правого или левого борта обычными ядрами, либо мощными бомбами, но с малой дальностью поражения, либо шрапнелью, задача которой — немножко очистить вражескую палубу от лишнего экипажа; либо книппелями, сбивающими паруса на корабле противника. А без парусов плохо ему будет...

Книппеля идеально подходят, если в планах — взять на абордаж более скоростной корабль. Зарядив пушки, мы маневрируем, пытаемся занять наиболее выгодную позицию для стрельбы. И, когда считаем, что позиция достаточно выгодная, командуем «огонь!». Повторяем по необходимости. Успех залпа зависит от удачно выбранной позиции и навыков капитана в стрельбе. Пробоины в корпусе и дыры в парусах вражеского корабля видны даже без подзорной трубы. Можно поджечь его разрывными бомбами, а при удаче — повалить мачту. Обсуждает

ся вопрос о критических ударах, вроде прямого попадания снаряда в пороховой погреб, а команды — на небо, но пока это не более чем планы.

Если проредить экипаж противника шрапнелью, то наступает выгодный момент для проведения абордажа. Последний начинается автоматически при достаточном сближении двух кораблей. Абордажи решены в классической форме поединка двух капитанов. Характеристики и количество матросов в обеих командах, впрочем, тоже учитываются, но абсолютной зависимости не существует. Так что полезно не только воспитать капитана, фехтующего как Д'Артаньян, но и самому научиться в драке умело шевелить клавиатурой.

Постепенно расширяя круг знакомств (в тавернах и т. п.), к финалу мы сможем подойти в скромной роли адмирала собственной эскадры, хотя безоговорочно властвуем мы только над собственным кораблем. Прочие корабли, хоть и будучи под нашим началом, имеют собственных капитанов со своими характерами, амбициями и опытом. И даже в бою они действуют самостоятельно, проявляя мастерство согласно заявленным характеристикам. Наша же задача — просто ткнуть мышью в цель, которую нужно атаковать. А дальше они уж сами там разберутся.

Обещал я сказать о корабельных кадрах? Скажу. Собственные характеристики можно повышать, нанимая в экипаж офицеров: первого помощника, боцмана, канонира, казначея — их характеристики суммируются с нашими (хотя и не простым сложением). Причем каждый офицер — тоже личность, требующая

уважительного к себе отношения. Некоторые сами предложат их нанять, некоторые станут строить из себя неприступность, пока наша слава на морях не достигнет и их ушей, а некоторые обратятся с квестовой просьбой, по выполнении которой, как правило, охотно поступят под наше командование — вместе со своими кораблями.

— Все корабли, которые я видел в игре, для меня как для неспециалиста — чистая абстракция. Есть ли у них реальные прототипы?

— Конечно. «Корсары» славны разнообразием кораблей. Все суда разделены — правда, довольно условно — на шесть классов, начиная от крошечной барки и заканчивая чудовищным кораблем первого класса *Map Of War*. Бэттлшippy, корветы, каравеллы, галеоны, шлюпы, барки, фрегаты и шнявы. А поскольку явное деление флота на военный и торговый во времена парусников отсутствовало, и в игре каждый корабль одновременно является военным и торговым судном.

Женись на квесте

Впрочем, если просто плавать, стрелять, захватывать и продавать — никакого сюжета можно и не увидеть. За сюжет отвечает определенный набор квестов, предоставляемых в строгой последовательности. Хотя и внесюжетных обещано в избытке. Их охотно поставляют офицеры и капитаны, губернаторы, губернаторские дочери...

— Обречены ли мы спасти губернаторскую дочку? — спросил я напрямик.

— (смех) Просто все об этом спрашивают. Конечно, куда вы денетесь! Как уже говорилось, можно будет даже на ней жениться, что даст несколько дополнительных квестов по сюжету.



Что называется — о пользе брака... Квесты и прямо в море можно будет получать, не отходя, так сказать, от кассы. Выполнять их выгодно, потому что кроме опыта и возможной финансовой выгоды иной раз можно разжиться уникальными капитанскими вещичками, вроде артефактной подзорной трубы, через которую видно про чужие корабли все-все, что только может заинтересовать. Более того, в игре существуют определенные зоны-острова, доступные лишь при получении специальной информации в виде квеста или географических координат. А в общем, пространства для творческого самовыражения должно хватить — карта игры размерами лишь слегка уступает карте из Fallout 2.

Очевидное-невероятное

Поскольку жанр Adventure/RPG просто по определению подразумевает под собой наличие в играх мистического элемента, то я не постеснялся поинтересоваться:

— Будет ли в игре магия?

— Нет, магии не будет. Сперва, скажем, действитель-

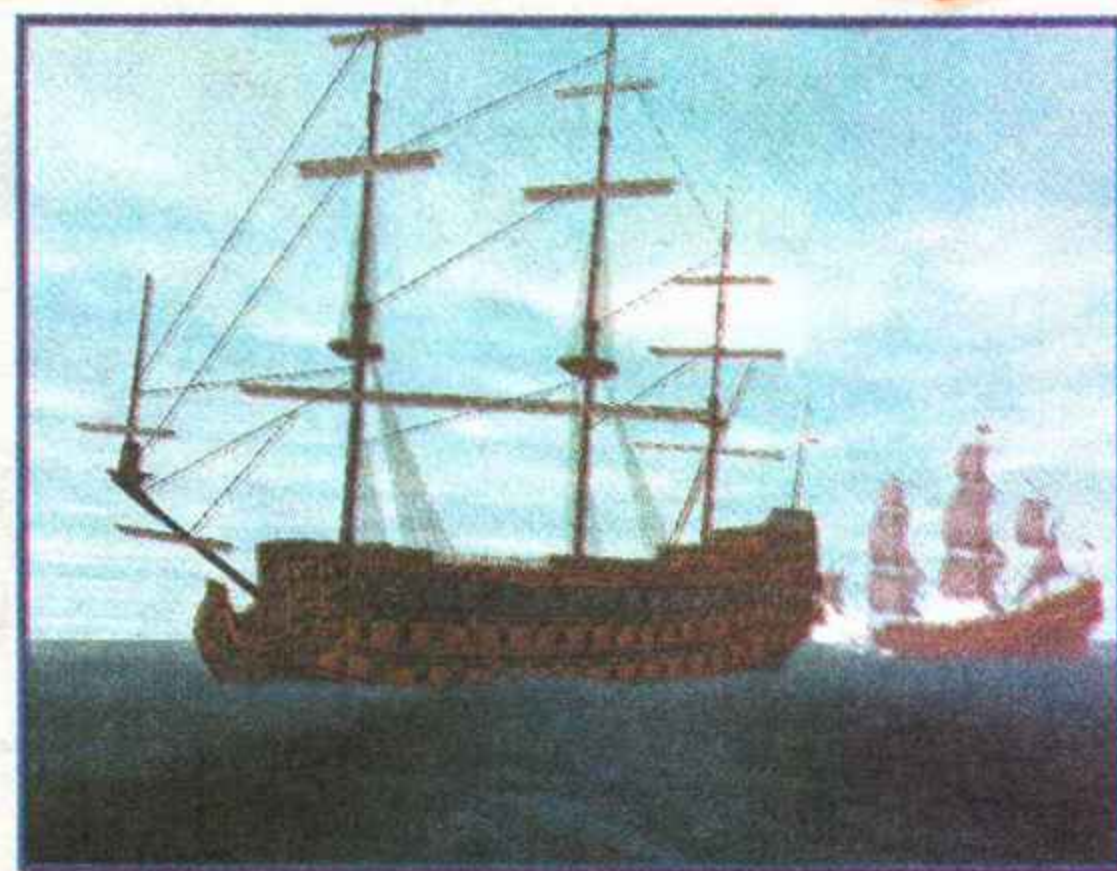
но предполагалось поместить в игру магию и драконов — но мы решили их упразднить. Насколько геймер сможет поверить в некий окружающий его мистический элемент — настолько он его обнаружит. Моряки тех времен были очень суеверны, а нам хотелось как можно точнее передать атмосферу окружающего мира, некую полумистическую ауру, которая присутствовала буквально во всем, связанным с морем — недаром у мореходов существовало столько примет и ритуалов. Нам хотелось проверить, насколько игрок сможет сжиться с образом своего героя, реально ощутить себя в шкуре капитана-корсара семнадцатого века. Однако и мы со своей стороны приложили определенные усилия для создания этой мистической атмосферы. В частности, хорошенько поискав, в игре можно будет найти настоящую ведьму.

Выдам военную тайну: не полагаясь только на фантазию игроков, разработчики подкрепили завуалированную мистику строчками программного кода. Так что не стоит винить одно лишь буйное свое воображение, если потусторонние силы в игре невзначай похлопают вас по плечу.

По стопам Айвазовского

Про то, как что будет выглядеть, я не стал задавать вопросов. Все ответы были на экране; других доказательств не требовалось.

...Наблюдать закат или восход солнца с борта своего корабля, да еще и с видом на

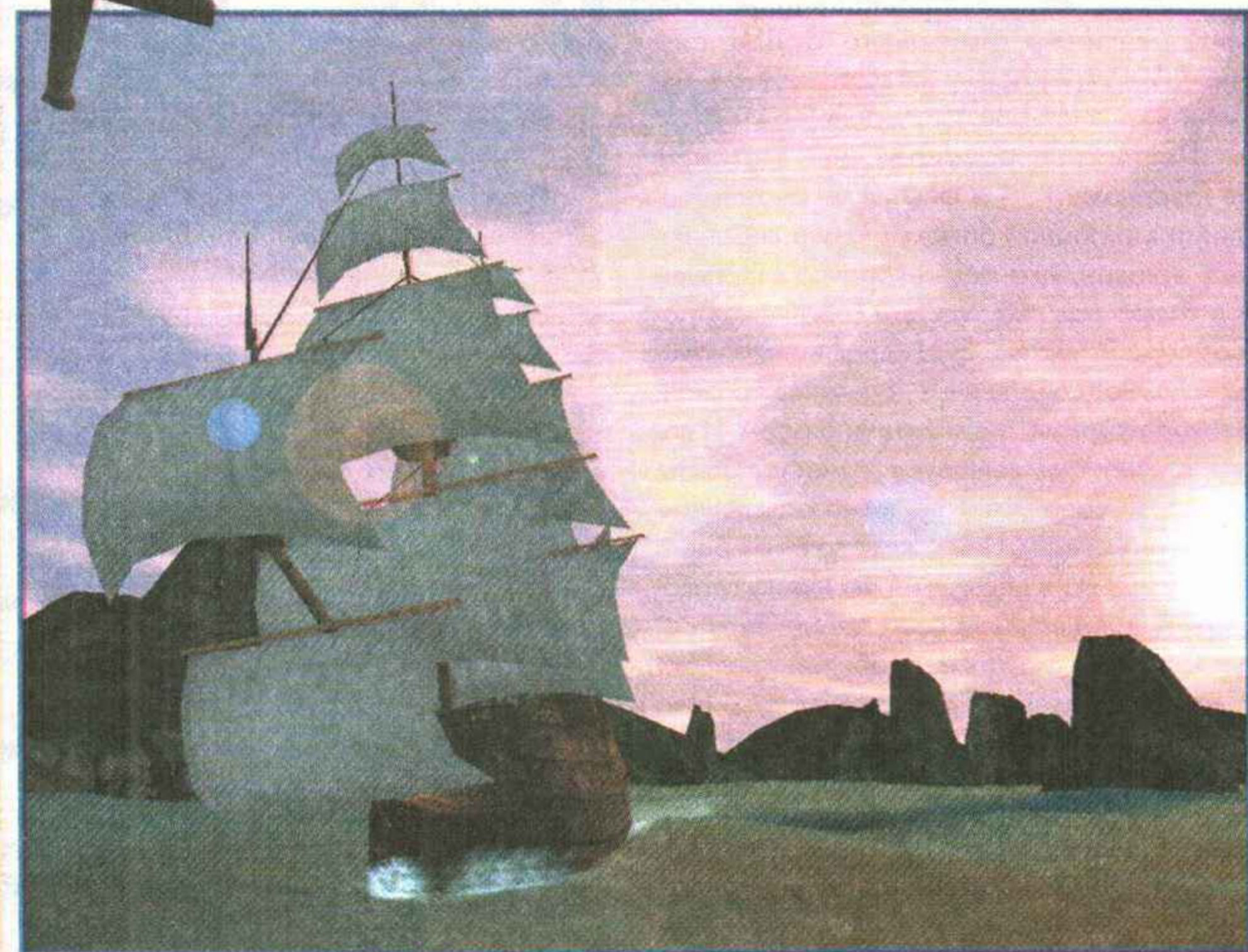


далекий сизый, выступающий из воды остров, — занятие для эстетов и философов. "Отойди и не загораживай мне солнце". Море исправно меняет цвет и прозрачность в зависимости от погоды, бугрится пенными волнами в шторм и зеркально блестит на солнце во время штиля. Исправно движется по небу солнце, сменяют друг друга яркий день и звездная ночь, когда серебрится на темной воде сверкающая лунная дорожка. Бывают здесь дожди, грозы, молнии и ураганы — можно встретить даже настоящий смерч. В небе летают крикливые чайки, вестницы близкого берега, а на горизонте встают загадочные и туманные зеленые острова со скалами, водопадами и фьордами, с городами и портами. В море обещают поместить плещущихся дельфинов. И в голове уже тоже плещутся тревожные мысли: это какой же компьютер такое потянет? Говорят, ничего особенного — системные требования не выше, чем у Unreal Tournament. Ну, тут мы ни подтвердить, ни опровергнуть не можем — все покажет эксперимент.

Единственная замеченная мной скидка на мощность среднестатистического игрового компьютера — палуба любого корабля здесь абсолютно пустынна, сплошные "Летучие Голландцы". А что делать, не у всех же есть Thunderbird и GeForce 2...

Как ценитель музыки, не могу скрыть от вас тот факт, что музыкальное оформление к игре — одно из лучших слышанных мною за последний год. Записано, в общем-то, не абы кем — все музыкальные темы исполняет Большой Симфонический Оркестр.

Релиз негаданно нагрянет в ближайшие дни/недели, то бишь этой осенью. Ждем; может быть, прочитав статью, вы уже сможете отправиться за коробкой. А там, окажись "Корсары" даже "всего лишь" трехмерным повторением "Пиратов" Сиды Мейера, то найдется ли игрок, способный бросить в игру камень, если все остальное окажется на высоте? Посмотрим, конечно. Пока надежда на хорошую игру есть. ■



Wizardry VIII

Девять лет ожидания

Есть такое понятие — “main stream RPG”. Этого звания удостоиваются игры, которые определяют развитие жанра и в будущем становятся объектами всеобщего копирования. Так вот — “мейн-стримее” сериала **Wizardry**, пожалуй, и не бывает.

Эра Wizardry

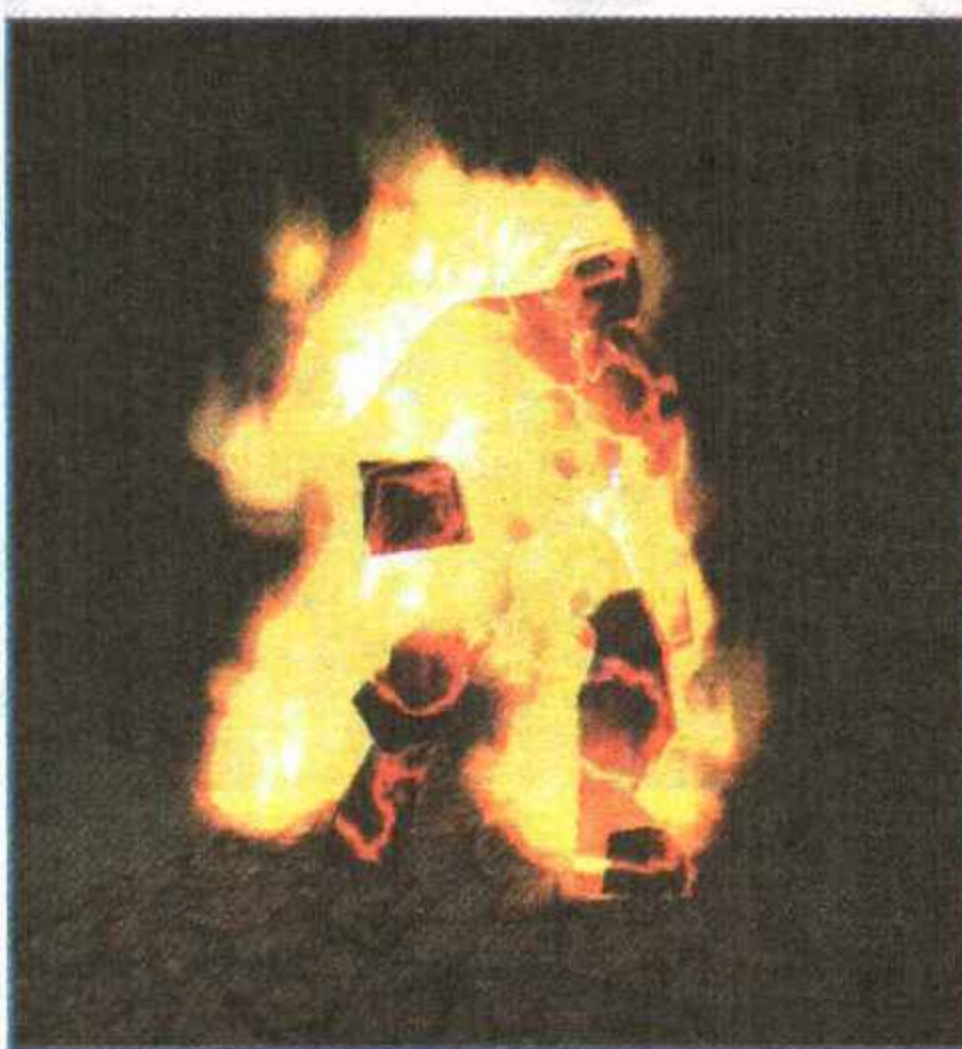
История сериала восходит аж к 1981 году. Тогда, в до-АТшные (по крайней мере в СССР) времена, вышла первая часть с названием **Proving Grounds of the Mad Overlord**, а дальше понеслось: **Knight of Diamonds** (1982), **Legacy of Lylgarn** (1984), **The Return of Werdna** (1988), **Heart of the Maelstrom** (1988), **Bane of the Cosmic Forge** (1990), **Crusaders of the Dark Savant** (1991). Успех, фанфары, любовь, почитание... И вдруг — тишина. Поползли слухи о сворачивании проекта, затем появилась информация о трениях в фирме. Дело закончилось объявлением о банкротстве. Как говорится, настроение упало вся.

Шло время. Слезы высохли. Надежды умирали. Собственно, надеяться можно было разве что на чудо, а чудес, как известно... иногда бывает. Потому что чудо произошло. Постепенно, медленно и неохотно, начал оживать посвященный игре сайт www.wizardry8.com. И вот уже появляются FAQ и кое-какие задохленькие скриншоты. Разработчики заявляют, что слухи об их смерти сильно преувеличены. Фанаты ликуют и по привычке начинают томиться в ожидании...

Чем же так выделяются игры серии **Wizardry**? Конечно, игровым процессом! Внимательно смотрим заставочный ролик. Генерим партию. Идем и зачищаем враждебный мир от полчищ адских бестий ради своей Высокой Цели. Это ес-

ли мы манчкины. Если же мы серьезные люди и манчкинов презираем, тогда... Внимательно смотрим заставочный ролик. Генерим партию. Идем и зачищаем враждебный мир ради своей Высокой Цели.

Чем привлекательна серия **Wizardry**? В первую очередь своей сложностью. Причем сложность заключается не в повышении частоты щелчков мыши (она в первых частях вообще не предусмотрена), а в необходимости изрядно поработать головой для ре-



шения квестов. С любым NPC всегда можно поболтать на **любую** интересующую вас тему, по ходу дела изучая содержимое его карманов. При желании можно и послать собеседника “куда подальше”, но такое обращение в подавляющем большинстве случаев приводит к рукоприкладству... Кроме того, в играх серии масса недокументированных возможностей, открываемых по ходу прохождения. Причем чисто интуитивно. Приведу высказывание одной не имеющей отношения к компьютерным играм дамы (кстати, неотрывно наблюдавшей геймплей из-за спины играющего в течение нескольких суток): “Класс! Как сказку читаешь, только еще интереснее!” (высказыва-

ние несколько смягчено). По всему выходит, что предшественники у **Wizardry VIII** куда как достойные.

А если говорить серьезно, то с подобными вопросами (см. начало двух последних абзацев) лучше обратиться непосредственно к разработчикам. Именно это и сделал **Dan Sullivan** (aka TruthSword) с сайта www.ign.com, любезно разрешивший нам воспользоваться материалами своего интервью с **Линдой Курри** (Linda Currie). Линда входит в команду дизайнеров Sir-Tech с 1981 года и принимала непосредственное участие в разработке всех игр сериала **Wizardry**, а также активно работала над созданием **Jagged Alliance**, **JA: Deadly Games**, **Jagged Alliance 2**, **JA2: Unfinished Business** и **Nemesis**. Ниже приведены выдержки из означенного интервью (полностью интервью можно прочитать на <http://rpgvault.ign.com>).

Что день грядущий нам готовит

В первую очередь — великолепно проработанный мир и “глубокое погружение” в атмосферу игры. Бой пофазовый. Множество диалогов. Для тех, кто знаком с предыдущими “Визардриями”, скажем, что магическая система слегка (именно слегка, а не с ног на голову) доработана, введен новый класс — **gadgeter**, сделаны упрощения в скиллах, существенно расширен список вещей и монстров. Это вкратце, а вот что говорит об этом сама Линда:

TS: Какова сюжетная линия и предыстория, лежащая в основе Wizardry 8?

LC: Wizardry 8 начинается с того места, на котором закончился Crusaders of the Dark Savant. Если вы помните, ад был сокрушен в конце Wizardry 7. Dark Savant проиграл сражение, но сумел скрыться, используя так называемый Astral Dominae, неве-





роятно мощный артефакт, который заключает в себе саму тайну жизни. Его пытаются заполучить две великие расы, T'Rang и Umpani, а также Ваша собственная команда. Все направляется в Dominus, мир-прародитель Cosmic Circle, то место, где родился Astral Dominae и дом Cosmic Lord'ов. Множество дорог ведут в Dominus, и по дороге Вам предстоит обнаружить множество тщательно замаскированных сюрпризов. Разумеется, для того, чтобы играть в WizarDry 8, вовсе не обязательно проходить до этого Crusaders, так как ко всему прочему среди нескольких вариантов вступления есть специальное начало для новичков.

TS: Не могли бы Вы описать классы персонажей, а также расы, к которым они относятся, и привести несколько примеров? Что особенно вдохновляет Вас в этих существах?

LC: В WizarDry 8 остаются все классы и расы, которые существовали в Crusaders, и добавляется новый класс персонажей: Gadgeteer. Когда мы создавали этот класс, мы начали с попытки воспроизвести Mr. Fixit'a и Mac Giver'a, и отсюда уже пошли дальше. Gadgeteer'ы способны создавать странные и необычные приспособления, чтобы помочь своим товарищам. Их методы несколько непривычны, но они абсолютно ни в чем не уступают более традиционным классам, таким как воины или маги. Основное оружие Gadgeteer'ов — это Omnigun, ручное огнестрельное оружие их собственного изготовления. С достижением новых уровней Gadgeteer'ы улучшают свои Omnigun'ы. Более того, Omnigun'ы могут пробивать любые доспехи, приводя их в полную негодность. Но в чем Gadgeteer'ы действительно блистают, так это в из-



готовлении своих приспособлений (интересно, почему омниганы не относятся к этим "приспособлениям", ведь они тоже созданы gadgeteer). Gadgeteer может из пары выброшенных предметов высокотехнологичного мира Dominus собрать новое мощное устройство. Еще в WizarDry 8 новыми являются уникальные возможности всех классов, начиная от возможности Valkyrie'ий обманывать смерть и заканчивая способностью Lord'ов к регенерации. У каждого класса есть свои преимущества. Это один из ключевых аспектов балансировки — убедиться в том, что персонаж каждого класса ценен для команды, но при этом не является абсолютно необходимым. Вы можете успешно играть в WizarDry 8, собрав под крылышком своей партии самые различные классы из, казалось бы, совершенно несовместимых рас.

Теперь в партию можно будет включать и пару NPC. Генерация персонажа может быть прервана в любой момент, а можно просто заказать необходимого члена партии. Даже Lizardman-Bishop'a (помните, как

тратили час за часом, чтобы получить Faerie-Ninja? Теперь этого не потребуется). Мало того, разработчики предоставляют нам возможность перенести партию из предыдущих игр — Bane of the Cosmic Forge, Crusaders of the Dark Savant или Wizardry Gold (бурные аплодисменты).

Причем даже заканчивать их (игры, в смысле) для этого переноса вовсе не обязательно.

Особенности национальной охоты... на монстров

Особое место в интервью уделено системе боя, и ведь неспроста. Дебаты на эту тему ведутся очень давно и, похоже, "phased-based combat system" приобретает все больше и больше поклонников. Кстати, именно в сериале WizarDry впервые была применена подобная система. Именно! Не в стратегических или тактических играх, а в классической RPG.

TS: Вы можете объяснить, в чем разница между пошаговым боем и боем в реальном времени, и каковы преимущества каждого из них?

LC: Пофазовый бой происходит в основном так, как в предыдущих играх WizarDry — вы выбираете действия для своих персонажей, противник отдает команды своим монстрам, и затем, во время "решающей" фазы, все персонажи действуют автономно, в зависимости от изначальных команд, своих атрибутов, но проявляя и долю инициативы. Что касается боя в реальном времени, здесь вообще нет законченных действий. Процесс также происходит поэтапно, но вы не ждете, пока противник нанесет удар, между этими этапами вообще нет прерыва. Монстры будут атаковать независимо от того, готовы вы или нет. Конечно, вы можете сделать паузу в игре, но общую идею, которая заставляет нас склоняться к пофазовому бою, вы



поняли. Пофазовый бой позволяет вам спокойно оценить ситуацию и сделать выбор, при этом на вас не давит то, что, пока вы решаете, ваши враги действуют. Однако, если вы выбрали какие-то действия, вы не можете изменить их до следующего раунда. В бою в "реальном времени" действие происходит... в реальном времени (ха, можете такое представить). Это заставляет действовать быстро. Но вы также можете менять действия персонажей в любой момент в течение одного раунда. Хотя, если персонаж уже был задействован в данном раунде, следующие действия он сможет совершить только в следующем.

TS: Легко ли переключиться с одного вида боя на другой, и может ли игрок делать это по первому своему желанию?

LC: Вы можете переключаться с пофазового боя на бой в реальном времени и наоборот, когда захотите. В любом виде боя ваши персонажи будут продолжать действия физической атаки, пока вы не прикажете им прекратить, и будут автоматически защищаться, если не могут атаковать по какой-либо причине. Магические атаки и использование предметов не будут автоматически производиться вновь, так как они имеют определенную "стоимость", однако интерфейс содержит удобные кнопки: "Вновь произвести последнее заклинание", "Вновь использовать тот же предмет".

TS: Когда появилась новая опция боя в реальном времени, были ли вы довольны ее реализацией? И остался ли пофазовый бой таким же нужным, как и раньше?

LC: Обе разновидности боя чрезвычайно функциональны, и мы очень, очень довольны тем, как они были реализованы. Мы добавили много нового в интерфейс, чтобы убедиться в том, что каждый вид боя работает нормально.

TS: Каких изменений нам ждать в области магии? Будут ли новые заклинания и подвергнутся ли изменениям или дополнениям старые?

LC: Магия является составляющей частью игры. Мы должны были каким-либо образом изменить либо дополнить каждое заклинание, поскольку все теперь происходит в трехмерном мире. Теперь есть более 100 заклинаний на Ваш выбор — и уже хорошо Вам известных, таких как Fireball и Nuclear Blast, и новых мощных эффектов, например, Turncoat, Hex, Pandemonium и многие другие. Для того, чтобы выбрать, какое заклинание в какой ситуации лучше использовать, очень важно, на какую цель будет направлено это заклинание. Например, есть заклинания, которые действуют на единственный объект, есть такие, которые идут от партии "по конусу" и затрагивают всех на своем пути, есть

заклинания, которые воздействуют на определенную группу существ независимо от того, где они находятся (если они, конечно, в области действия заклинания), есть взрывные эффекты, которые поражают определенное число объектов в данной области (точку детонации выбирает игрок), и чрезвычайно мощные радиальные эффекты, которые распространяются на 360 вокруг команды, считая все — без разбора — на своем пути.

О графике грядущей игры можно судить по скриншотам. А они "очень даже ничего". Первое впечатление — сугубо положительное. Вообще-то, продукция компании Sir-Tech всегда выделялась прекрасным визуальным оформлением. Так что ждать чего-то отличного от маленького "визуального шедевра" вряд ли стоит. Даже сегодня графика седьмой части игры смотрится молодцом. А ей ведь не много ни мало — девять годков от роду. А в Wizardry за номером восемь нам обещают поддержку всех мыслимых ускорителей, красивейшие эффекты освещения и много чего еще вкусного. Даже сейчас, при взгляде на скриншоты, все заклинания смотрятся ужасно круто. Обещают навороченный (а как еще его назвать) звук с поддержкой A3D и EAX. Вид, разумеется, от первого лица (тут тоже себе не изменили). Смена времени суток и погоды к комплекту прилагается. Только вот не стоит забывать, что мир в Wizardry всегда выглядит очень мрачно. Удастся ли разработчикам поймать ту тонкую грань между феерией цвета, которой активно потворствуют новейшие 3D-акселераторы, и атмосферой темных подземелий, в изобилии присутствующих в игре? Надеемся, что да; в противном случае, для чего мы тут столько разглагольствуем... Но вверх, к визуальному Олимпу потянулись не только скриншоты; и мы не зря упоминали о последних моделях ускорителей. Системные требования у игры тоже "на уровне". Судите сами:

TS: Каковы системные требования для хорошего выполнения игры?

LC: Минимальные системные требования — Windows 95, 98, или 2000; Pentium II 233 или выше; 64 MB RAM; дисковод 4x CD; и soundcard. Требуется акселератор 3D с 8 MB или более памяти под текстуры. На этом оборудовании игра должна работать удовлетворительно. Конечно, как и в других случаях, при лучших аппаратных средствах все это будет работать лучше ;). Мы еще не печатали "золото" (даже не делали пакетирования), я обязана добавить стандартное "System requirements are subject to change" ("Системные требования в любой момент подвержены изменению").

Конечно. Разве можно было ждать чего-нибудь другого? Но для тех, кто понимает,

системные требования не препятствие на пути. Ну в самом деле, что нам стоит пойти да и купить пару GeForce... Ведь правда? Мы же понимаем?

TS: И в заключение вопрос, весьма интересный поклонников CRPG — каковы дальнейшие перспективы "долгоиграющего сериала". Это будет последняя игра в продолжительной серии Wizardry, или это не определено в настоящее время?

LC: Последняя игра? Вы шутите? Ни за что! Теперь, когда Wizardry наконец перенесено в царство 3D, нет ничего, что остановило бы нас! Мы уже имеем планы на следующую игру, но даже это уже секрет. Так что замолкаю, пока не сболтнула чего лишнего.

TS: Круто! И в заключение, есть ли какие-то мысли или вопросы, которые вы хотели бы передать читателям?

LC: Только одно — это был долгий период для каждого, кто ждал игру (и для нас, работающих над ней), но ваши ожидания подходят к концу! А доказательства небесполезности ожиданий ждут вас в самой игре. Мы знаем, как много людей были разочарованы слишком долгим ожиданием этой игры, а также отсутствием информации. Те же, кто выстоял, мы уверены, найдут в серии Wizardry немало сюрпризов для себя в частности и ролевого жанра в целом. И мы действительно ждем встречи с этими игроками, с нетерпением ждем их откликов.

Чем сердце успокоится

Конечно, то, что последняя игра серии датируется 1991 годом, интригует. И говоря о длительном периоде ожидания, Линда, похоже, слегка лукавит. Так что же они там делают столько лет?! Ведь по имеющейся у нас информации — игра готова уже давно (чуть ли не с 1997 года кардинальных изменений игра не претерпела), проблема лишь в издателе, точнее в полном его отсутствии на североамериканском континенте. Да еще и главный дизайнер D.W.Bradley, работавший над игрой, взял да и... сплясал, когда игра была готова лишь наполовину. Потом фирма-разработчик неожиданно разорилась. Короче, "неделька не задалась с самого начала" ((c) Maverick). Правда, дизайнера заменили, быстренько реанимировали Sir-Tech Canada и теперь активно ведутся переговоры с "неназванным" издателем. А совсем недавно было объявлено об окончании набора бета-тестеров. То есть, процесс постепенно продвигается, неуклонно приближая долгожданную дату релиза... А пока команда разработчиков вносит "косметические изменения" и кормит нас обещаниями...

А мы что?! Мы верим. Верим и ждем... ■

Revenant
revenant@igromania.ru
Dimonn[ZOOM]
www.unreal.ru



Reactive Software выпустили на свет божий бегу Titanium. Это мод для Quake 3, где игроки могут выбрать себе по вкусу броню, тяжелую артиллерию и устроить нечто вроде игры BattleTech в миниатюре. Мод для тех, кто любит действительно большие пушки, настоящее, фрейдистское оружие. Для желающих открылись игровые сервера.

<http://titanium.reactivesoftware.com/>



Вышла 7.0 бета-версия Counter-Strike. Убита наповал очередная порция багов, в арсенал добавлены парные "Беретты" и альтернативный удар ножом. Также введена новая модель под названием Seal Team 6 и, само собой, новые карты, анимация моделей и прочие разности.

К этой новости необходимо присовокупить довольно грустное продолжение. Как вы, быть может, слышали, Sierra приняла решение о коммерциализации Counter-Strike — теперь он будет распространяться в коробках и за деньги. Причина такого решения очевидна — бешеная популярность мода. Кстати, из того факта, что Sierra решила подзаработать, вовсе не следует, что бесплатное распространение мода будет остановлено. На момент написания новости еще не было создано четкого регламента по этому вопросу. Пользуясь этим, вы-

Quake 3

Classic CTF

www.planetquake.com/quake3/features/motw/cctf.shtml
<http://dynamic.gamespy.com/~cctf/>



Classic CTF, продукт невообразимых мутаций первого и второго Quake на движке третьего, должен по идее стать новым откровением в мире deathmatch, скажу даже больше — религией, с кучей джибзов в качестве идола и объекта поклонения.

Но ближе к делу. Оружие в данном моде привычное: стандартный набор Q3. Разработчики добавили только Nailgun — золотую середину между perforator'ом из Q1 и chaingun'ом из Q2: убойная сила от одного и дикое пожирание патронов от другого. Также радует то, что осталась возможность шутить забавные шуточки с водой и lightning gun'ом.

Кроме оружия, практически вся матчасть сделана по образу и подобию Q2 CTF. Броня, power-ups, и, естественно, крюк, которым при должной сноровке можно просто вытягивать душу из противника вместе с хорошей порцией внутренностей.

Powerpillz

www.planetquake.com/azdev/html/projects/Powerpillz.htm



Хм... Иногда и не знаешь, с чего начать, рассказывая об очередном творении слегка воспаленного разума разработчиков... В общем, самый главный возжеленный предмет в данном моде, так сказать, яблоко раздора и камень преткновения, — это некая штуковина под названием Powerpill. Оно такое круглое, синее и блестящее, местами даже прозрачное, похоже на... ни на что не похоже. Штуковина она такая... Тем, кто не видел ни разу, очень трудно бывает описать ее облик, зато если однажды доведется повстречать эту самую штуковину, то уже никогда не забудешь. Это останется с вами навсегда.

В наличии две команды со стандартным набором оружия, как-то: пулемет, шотган и перчатка. И еще одно на выбор из стандартного ассортимента, за исключением лишь БФГ. Обе команды начинают бегать по уровню и искать Powerpill. Овладевшая сим предметом команда преисполняется такой крутизны, что варенные яйца и близко не катаются. Крутизна заключается в отсутствии таковой у команды врагов. Те, опоздав взять Powerpill, автоматически лишаются всего оружия, кроме пулемета и перчатки, и обретают чудовищную скорость. Все это удовольствие длится 60 секунд, либо до момента, пока команда жертв не подберет следующий Powerpill. Само собой, команда охотников не должна допустить подобного. В общем, странный мод, однако пресыщенным традициями игрокам может и понравиться.

Alliance CTF

www.planetquake.com/quake3/features/motw/alliance.shtml



Собственно, это целых три мода — Alliance CTF, Combat CTF и Combat DM — под одним общим названием. Первый представляет собой типичное воровство флагов, а вот остальные — это нечто особенное.

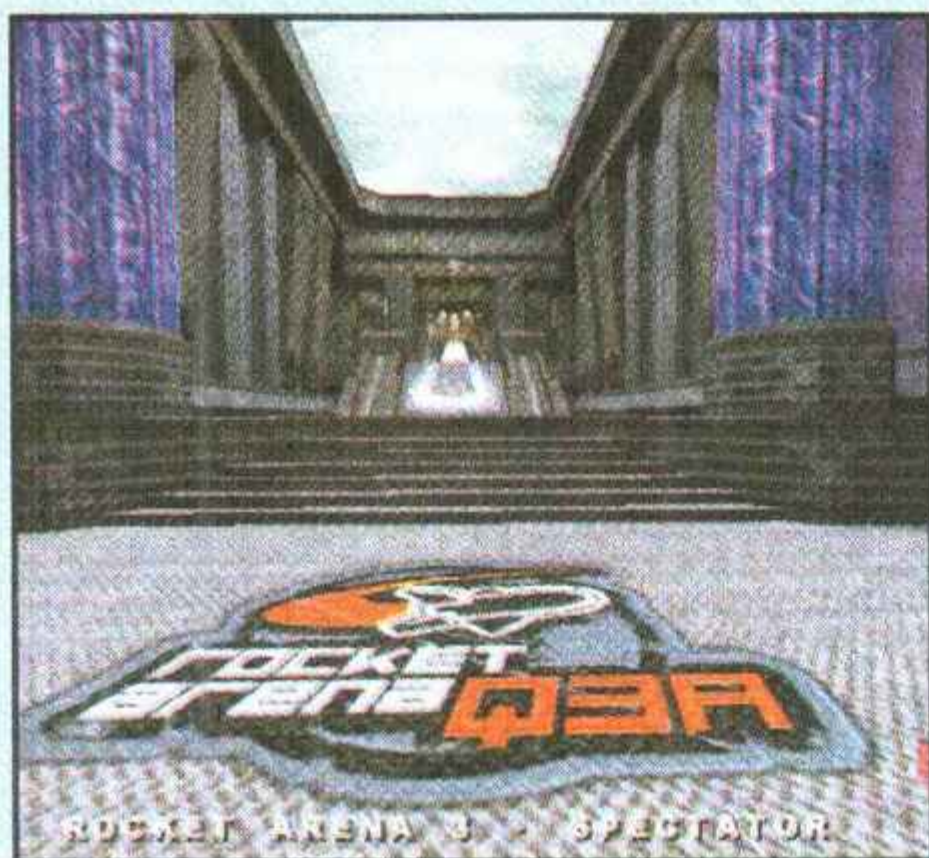
Combat CTF является своеобразной версией CTF, но здесь игроки появляются сразу полностью вооруженными и готовы к резне, каковую моментально и затевают. Уровни девственно чисты, нигде нет ни патронов, ни даже заваливающего БФГ, спрятанного под лестницей. Нет и аптечек. Единственный способ пополнить здоровье — это убивать. Боеприпасы восстанавливаются сами, но крайне медленно, поэтому приходится пользоваться всеми видами оружия. Кстати, никого теперь нельзя завалить с одного выстрела, даже с близкого расстояния понадобится как минимум два. Это создает определенный баланс в игре, правда, за счет потери реализма.

Combat DM — те же правила, но только дефматч.

Кроме геймплея, изменению подверглась и графика. Все стало ярче, хотя представить такое весьма трудновато, надо просто увидеть. Добавили несколько новых фиш, вроде возможности узнать местонахождение товарищей по команде или Wizard's Eye — занятная штука, активируя которую, получаешь в распоряжение на 30 секунд огромный летающий глаз, способный проходить сквозь стены. Забавно бывает выискивать таким образом отчаянно кемперающих товарищей и потом наказывать их за это.

Rocket Arena 3

www.planetquake.com/quake3/features/motw/ra3.shtml
www.planetquake.com/servers/arena/



Этот мод, а точнее, его предыдущая инкарнация — RA2, известен достаточно широко. Третья "Арена" приобрела несколько интересных отличий, позволяющих немного разнообразить сей довольно мясницкий игровой процесс. Разумеется, суть осталась прежней: игроки появляются на карте в полной броне и вооруженные как полагается. На уровне ничего нет, кроме врагов, из ко-

торых необходимо делать фраги. Все просто и незатейливо.

Однако теперь в RA3 есть новые варианты вышеописанной бойни. Например, Red Rover Arena, когда две команды начинают месить друг друга с вполне определенной целью — набрать максимальное количество очков. Убитые респавнятся в составе вражеской команды. Таким образом, победителей становится все меньше и меньше, и, наконец, остается один игрок с максимальным количеством фрагов — против целой толпы побежденных. Вот этот игрок и есть абсолютный чемпион. Казалось бы, тимплей, но с изрядным эсеровским уклоном.

Half-Life

Lambda Arena

www.planethalflife.com/la/index.shtml



Вот квейковские веяния добрались и до Полураспада. Мод Lambda Arena аналогичен Rocket Arena в Q3 — фактически тот же игровой процесс, но уже в атмосфере и с физикой другой игры, что вызывает определенный интерес. Предлагается множество карт, где можно вполне удовлетворить все свои разрушительные потребности старым проверенным способом. По традиции, все оружие выдается при входе, а на выходе только один выживший — он же победитель. Оружие, кстати, классическое, взятое из сингла ХЛ, но это не так уж и плохо.

В принципе, подобный подход к дефматчу обладает определенными преимуществами перед классическим геймплеем. Здесь все игроки сразу ставятся в равные условия. Упрощается игровой процесс, не надо бегать, лихорадочно искать всякие аптечки, патроны, power-up'ы, зарабатывая на этом

кладываем на компакт последнюю версию C-S. Не исключено, что в последний раз.

<http://csnation.counter-strike.net/>



Firestarter зарелизили версию 1.20 своего мода — The CorkScrew Mod. Значительно улучшен AI ботов, и теперь мод идет на любой карте. Но что самое интересное, так это появившаяся возможность обезглавливать своих врагов, что радует. Декапитация всегда радует.

www.planetquake.com/fire/



К альфе мода Navy Seals вышла целая куча скриншотов, весьма любопытных. Как это ни дико звучит, но сия модификация просто до жути напоминает Каунтер-Страйк... Просто до жути. Желающих удостовериться прошу сюда:

www.planetquake.com/nsq3/pictures_action.htm



Появилась версия 5.5 программы AutoQuake2000. Эта вещь позволяет искать и скачивать различные модификации и патчи для Полураспада, Квейков и игр на квейковском движке. Скачать можно здесь:

www.planetquake.com/aq2000/



Вышла новая версия бота для Counter-Strike под названием Android. Это альфа 2.1 версия, но вполне играбельная. Бот довольно умен, но его AI запрограммирован так, что он частенько промахивается, поле зрения у этого бота сильно ограничено, и вообще он часто совершает глупые ошибки... словом, ведет себя, как живой игрок. Среди функций Андроида есть поддержка командной игры, что в C-S просто необходимо.

www.botepidemic.com/android/

Новости



Вышла бета 2.1 мода Wizard Wars для Half-Life. Любителям маны, экспы, спеллов и прочих магических разборок посвящается.

www.planethalflife.com/wizardwars/



Появилась утилита, которая позволяет управлять многими функциями в UT посредством голоса. То бишь осуществляет голосовое управление. Все, что для этого нужно — звуковая карта и наушники с микрофоном. Game Commander позволяет отдавать команды ботам, переключать оружие и даже ругаться. Весит утилита 4.8 метра, а забрать можно со странички производителя:

www.gamecommander.com



Rocket Arena обновилась до версии 1.42, подробный список нововведений и — особенно — исправленных ошибок проще посмотреть на сайте мода.

www.planetunreal.com/arena/



Сайт Ragnarok (недавно приобретший статус официального и сменивший название на Runegame) недавно сообщил о переходе многообещающего проекта RUNE в стадию альфа-тестирования. Напоминаем, что это экшен, в основу которого положен движок Unreal.

www.3dactionplanet.com/ragnarok



Один из популярнейших UT-браузеров — UTWatcher (хотя куда ему до нашего отечественного Unreal Services) дорос до версии 1.60; теперь он построен на новом сетевом коде, в частности, нормально ведет себя под Windows 2000.

www.planetunreal.com/utwatcher/

жестокой геморрой. Все просто. Видишь цель, выстрел, труп, еще цель — еще труп, еще цель — на этот раз джибзы, вот еще один бежит — и тут опаньки! Патроны кончились... Тогда в ход идет монтировка, у игрока блаженная улыбка до ушей, противник орет, все довольны... Сервак падает, победила дружба. Веселье, одним словом.

Rocket Crowbar

www.planethalflife.com/

community/motw/rcbar.shtm

www.planethalflife.com/rocketcrowbar/



Ручаюсь, такого вы еще не видели. Начну с того, что этот мод отличается от обычного дефматча только переделанным оружием, внешний вид которого даже не подвергся изменению, только функции. Казалось бы, маловато будет, что ж это за мод такой. Но! После пяти секунд игры у рядового геймера возникает четкое ощущение тектонического сдвига верхнего этажа черепной коробки... Именно так, и не иначе. Вот, например, фомкой, обычной полураспадной "единичкой", в альтернативном режиме можно пускать ракеты. Причем летать они будут по весьма странным траекториям и попадать куда угодно, уничтожая все вокруг, кроме намеченной цели. Или вот шотган — стреляет летающими учеными, которые взрываются, унося с собой вражеские жизни. Гаусс превратился в универсальный телепортатор, позволяющий в альтернативном режиме огня ставить маяки и потом перемещаться в них, как в UT, а еще перемещать в них ближайших оппонентов (!), не спрашивая на то их согласия, — а вот это уже вряд ли где-то было. Гранатомет веером выстреливает в пространство пучок ученых и охранников... Снарки теперь превратились в гибриды телекамеры и стационарного лазера. Гранаты — это не гранаты, а маленькие "черные дыры" с большой убойной силой. Егон позволяет просто отправить всех без лишних разговоров на

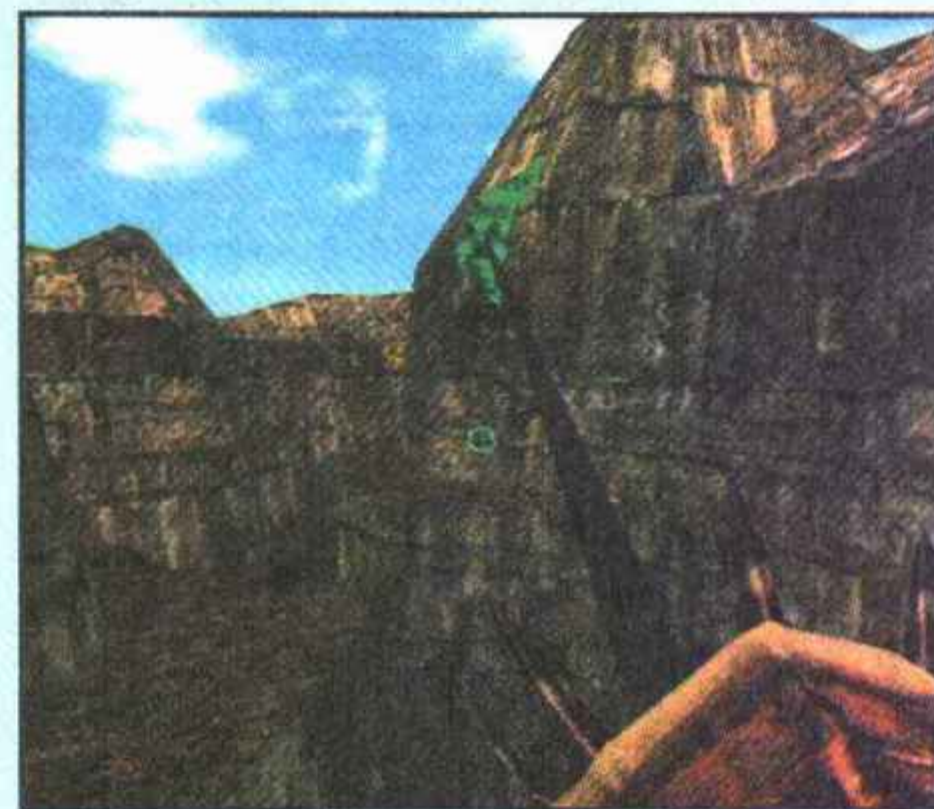
ближайшую орбиту — Большой Бум, так сказать, только нужно 100 энергетических ячеек... И все в таком духе.

Ощущение нереальности происходящего усугубляет добавленная в мод функция, которая разрешает одновременно впустить на одну карту до шести команд. Все бегают, машут фомками. Таким образом, маленькая психушка превращается в большой полноценный дурдом.

Opposing Force CTF

www.planethalflife.com

[/community/motw/ofctf.shtm](http://community/motw/ofctf.shtm)



Все тот же CTF, но только в мире широко известного адд-она к ХЛ; это добавляет в игровой процесс море кро... море интереса, то есть. Ведь вместо классического крюка CTF здесь в наличии Barnacle, которым можно цепляться к предметам обстановки и подтягивать себя... или цеплять эти самые предметы обстановки, вроде живых врагов, и подтягивать их к себе поближе... к дулу .357, например. Все оружие, как уже можно сообразить, целиком пришло из оригинального Opposing Force, что весьма радует. Также введены в мод руны, вроде регенерации и скорости. Очередной мод, направленный на флаговоровство, но... CTF есть CTF.

Kanonball

www.planethalflife.com/

community/motw/kanonball.shtm

Такой весьма... необычный мод. К нему даже прилагается символическая предыстория: дескать, где-то в XXIII веке зародилась игра под названием Kanonball, представляющая собой некий гибрид "жесткого" баскетбола и откровенной разборки в подворотне. Играли в нее только клоны, коих насчитывалось целых три типа, а именно:

Эктоморф (Ectomorph) — самый подвижный и быстрый, но при этом и самый хилый. Драться совсем не умеет, при столкновении застывает на месте. Что-то вроде нападающего в футболе, хотя аналогия не совсем точная.



Мезоморф (Mesomorph) — этот посильнее будет, но и помедленнее. Универсал во всем. Наверное, полузащитник.

Уберморф (Ubermorf) — качок, двигается со скоростью улитки, но сметает все на своем пути и способен швырнуть мяч чуть ли не через все поле. Аналогий нет.

Ну вот, собственно, и все... Да! Игровой процесс прост до отвращения. Две команды, прямоугольное поле, два щита с кольцами и шарообразный мяч. Цель: забросить мяч в кольцо. Методы: насильственные. ■

Клубные новости

Алексей Кравчун
operkot@igromania.ru

FRAG 4 форева

Международный чемпионат по КуЗ, за организацию которого отвечает никто иной, как CPL, будет включать в себя мини-турнир для слабой половины человечества. Вот только слабая-то она слабая, а призовой фонд для нее составит ни много ни мало, а целых 5000 долларов. Деньги на данное мероприятие выделил сайт www.telefragged.com, за что им сердечное спасибо. Феминизм по-прежнему с нами. Подобный турнир будет проводиться впервые за всю историю CPL, так что посмотреть будет на что. Особенно если учесть, что среди участников уже значатся такие личности, как "Kornelia Takacs" и Stevie "Killcreek" Case. А всего в турнире примут участие 24 "спортсменки".

Чемпионат мира по Quake 3

Где-то весной 2001 года под эгидой все той же CPL пройдет мировой чемпионат по КуЗ (The CPL World Championship). Примечателен он в основном тем, что каждая страна сможет выдвинуть на участие лишь одну команду. Интересно, Россия будет представлена на этом почтенном мероприятии, или это событие обойдет нас стороной, как и многие другие великие свершения на Ку-Олимпе?

CPL Scandinavian Open отменен

А шуму-то сколько было! Кричали, спорили, день и час выверяли. Да и мы не раз в новостях про этот чудный чemp упоминали. В итоге вышло, что вовсе не чудный он,

а "чудной" какой-то. Взяли организаторы да и отменили его проведение. А сколько народу к нему готовилось еще с зимы! Сушите веники, товарищи отцы. Правда, учредители CPL Scandinavian Open утверждают, что, возможно, чемпионат пройдет чуть позже. Но приглашенные уже смотали удочки и, похоже, отправляться на турнир не собираются, даже в случае его проведения. Разочаровались, наверное...

UT в Москве

На сентябрь анонсировано сразу два тимплейных UT-турнира (2x2) в Москве. Первый будет проводить клан Free Forces в содружестве с "Формозой" на базе клуба iN-Station. Рабочее название турнира — Double Impact. Участие — свободное (не по приглашениям). Регистрация будет проводиться на сайте www.unreal.ru. Примерный формат соревнований таков: регистрация команд, "случайное" разбиение на группы, отборочные игры по группам в течение 2-3 недель, далее лучшие двойки выходят в финальную часть, которую с большой помпой будем проводить в iN-Station. Правила, карты, условия участия и призы, полный регламент и прочее к моменту появления номера в продаже будут вывешены на [Unreal.ru](http://www.unreal.ru).

[tp://clan34s.formoza.ru](http://clan34s.formoza.ru)
<http://alliance.formoza.ru>

Новый клуб

В Москве открылся новый компьютерный клуб "Элит" (Elite). Посетителям предлагаются три зала, содержащие сорок оптимизированных под игровые задачи компьютеров (PII-533 MHz/ 64Mb/ TNT2 32Mb/ 15" и 17" мониторы), наличествует широкий спектр игр самых популярных жанров:



Infogrames анонсировала выпуск версии UT под названием Game Of The Year, которая включает в себя Tactical Ops, Rocket Arena, Chaos UT и 3 mappack'a (около 20 новых карт). Если они заставят все это работать, геймеры получат хороший подарок; игра, видимо, выйдет на новый виток популярности. Подробнее анонс данного продукта можно прочитать на сайте разработчиков.

http://biz.yahoo.com/bw/000810/ca_infogra.html



Проект Unreal Services переехал на [Unreal.Ru](http://unreal.ru), с чем мы их и поздравляем! Новый адрес:

<http://services.unreal.ru>



С одной стороны, нельзя не радоваться появлению такой концептуальной вещи, как частичная конверсия для Quake3: Arena, "симулирующая" настоящий Unreal Tournament. С ее помощью можно на досуге развлечь своих друзей-кутрикеров. Сомнительно, что кто-нибудь из них примет такое развлечение всерьез... Но, как говорится, чем черт не шутит.

Загляните на сайт Unreal Tournament To Quake III, который разрабатывается в рамках проекта Unreal Arena, там есть много скриншотов и сам мод.

Дополнительно можно только напомнить, что в этой серии "вы нам, а мы вам" (имеются в виду UT и Q3A) первой была модификация для UT по имени UT: Tremor, которая, соответственно, воспроизводила геймплей КуЗ.

www.planetquake.com/meanarena/UT_2_Q3.html

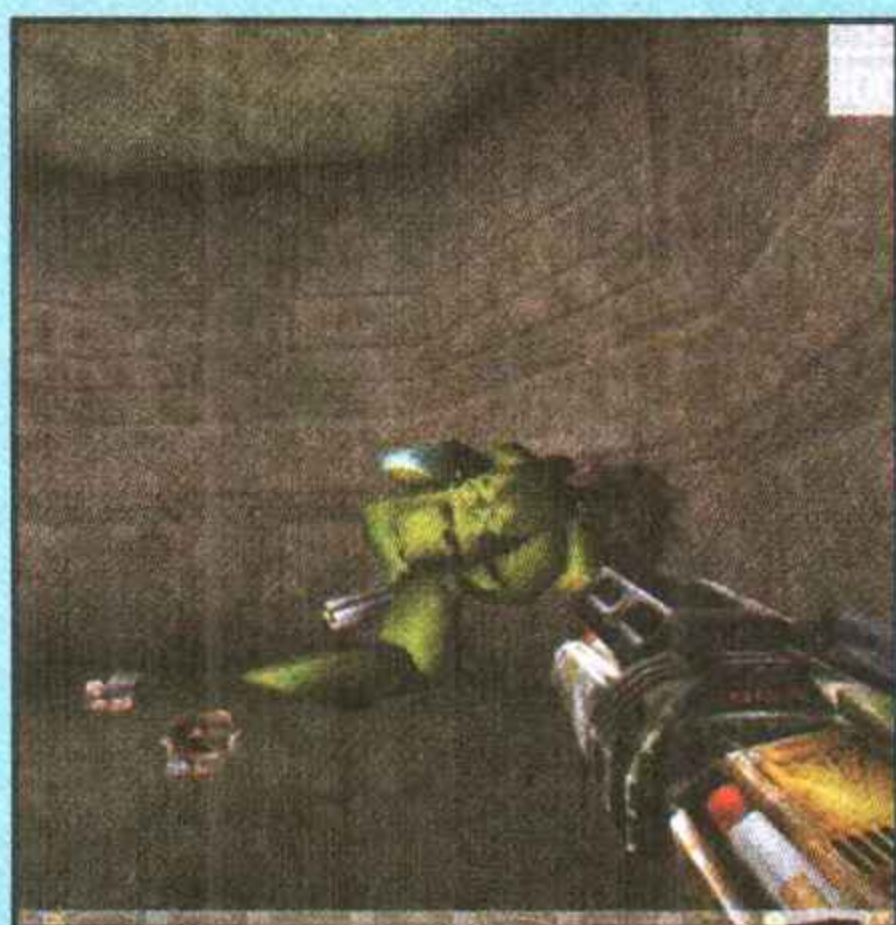


В Сети появился сайт Undying — весьма перспективного экшена на движке Unreal. Релиз игры запланирован на февраль 2001 года. На этот раз движку придется потрудиться на славу жанра ужасиков, да еще и с RPG-уклоном. Для этого его опять сильно "улучшат" или, по крайней мере, внесут некоторые изменения. В частности, будет переписан AI противников. Последние смогут, к примеру, нырнуть в мутную воду, чтобы скрыться от вас, а потом напасть вновь в самый неожиданный момент.

Оружие также не должно разочаровать — в изобилии разнообразные взрывообразующие приспособления типа "коктейля Молотова" и динамитных шашек; обнаружатся и магические штучки.

<http://undying.ea.com/>

Новости



Titanium Wars планируется как мод для UT, превращающий последний в симулятор боевых роботов. И будущее там будет далеким, аж 3167 год. Действие игры развернется на почти пустынной Земле, где сохранились лишь жалкие остатки живой природы.

В таких условиях начнется жесткая борьба за выживание с использованием оружия будущего — громадных механических бойцов. Ростом они в три раза превосходят нормального человека, да еще и несут на себе целые оружейные арсеналы. Кроме того, в игре будут присутствовать и другие "персонажи" — наземные танки, а также легкая пехота. В общем, обстановка выйдет еще та...

На данный момент уже доступны несколько скриншотов из Titanium Wars.

www.planetunreal.com

[/features/titaniumwars/](http://features/titaniumwars/) ■

Клубные новости

Quake 2, Quake 3, Unreal Tournament, Delta Force 1, Delta Force 2, Half-Life (Original, Opposing Forces, Counter-Strike, Team Fortress, Firearms), Soldiers of Fortune, StarCraft, The Need For Speed 3, Command&Conquer: Tiberian Sun, Diablo 2 и даже FIFA 2000. По желанию посетителей возможна временная установка других игр. Важнейшая и суперположительная черта: разрешается приносить и использовать собственные config-файлы и мыши.

Еще одна приятная черта нового клуба — своеобразная уютная "домашняя" атмосфера и удачный общий дизайн. Клуб находится около станций метро "Маяковская" / "Белорусская" (равноценно), улица Васильевская, дом 4., ориентироваться можно по щитам-указателям. ■

Россия — чемпион Европы!

Тимур Хайдапов

dambi@l-card.ru

На завершившемся 28 августа Q3-чемпионате BarrysWorld European Championship российская команда заняла первое место! Произошло это мало-сказать-что-радостное событие в Лондоне, в игровом клубе The Playing Fields. В состав нашей команды входили Ghost (капитан), NiP.Polosatiy, Satan, NT.Devil и NiP.Power. Всех пятерых мы искренне поздравляем с победой! Читатели, сведущие в вопросах сетевых игр, уже, наверное, заметили, что большинство этих игроков входят в команду клуба компании "Формоза", которая и организовала эту поездку — кстати, первую подобного уровня. В чемпионате принимали участие сборные восьми европейских стран, из которых с нашей командой схлестнулись представители Финляндии, Великобритании, Германии и Швеции. В финале россияне в двух играх на картах Q3DM6 и Q3DM7 обыграли шведский clan9 (+ Xorgal) со счетом 163-156 и 118-116 соответственно. Это несомненная заслуга наших игроков, а не случайность, как могут подумать некоторые (сводка чемпионата наглядно это показывает). Ведь clan9 — очень серьезные противники и до сих пор мало кому проигрывали. Победителям достался заслуженный приз в 10,000 евро.



Это вкратце. Желаям узнать подробности рекомендую зайти на сайт <http://ps.nip.ru>, где можно прочесть детальный, "день-за-днем", отчет о турнире, а также скачать записи финальных игр "из глаз" некоторых членов российской команды. Две из них можно взять их с нашего компакт.

Мы также обратились к Полосатому (Роману Тарасенко) с просьбой поделиться впечатлениями от прошедшего матча.

— Прежде всего — ваши ощущения? Каково это — быть чемпионом?

— Ощущения просто замечательные... Мы в первый раз выступали на турнире та-

кого уровня, да и вообще такой турнир проводится впервые... Мы не ожидали, что сможем победить, и потому не сразу почувствовали вкус победы. Насчет чемпионства — мы все ими уже были, и не один раз, ну, конечно же, не на таком уровне. Но все равно, отнеслись к этому спокойно и сразу же начали смотреть в будущее — начало положено, а что ждет нас дальше — посмотрим.

— Самые острые моменты турнира? Было ли чувство, что можно проиграть?

— Самые острые моменты турнира — не посредственно в нашей игре. Когда мы проиграли первую игру команде Германии, мы очень сильно разозлились сами на себя, собрались с духом и показали в следующем матче, что мы действительно умеем. Вот этот переход и был одним из самых острых ощущений на турнире... Ну и когда играли финал с командой Швеции, во второй решающей игре, на последних секундах, когда счет был практически равный... Полагаю, у каждого из нас выделилось такое количество адреналина, которое не выделяется на обычных чемпах.

Насчет чувства поражения... Когда мы играли первый финальный матч со шведами, они начали игру так здорово, что нам казалось, что это все. Но все же нам удалось собраться и повернуть игру в свою сторону. Не иначе, происки воли к победе.

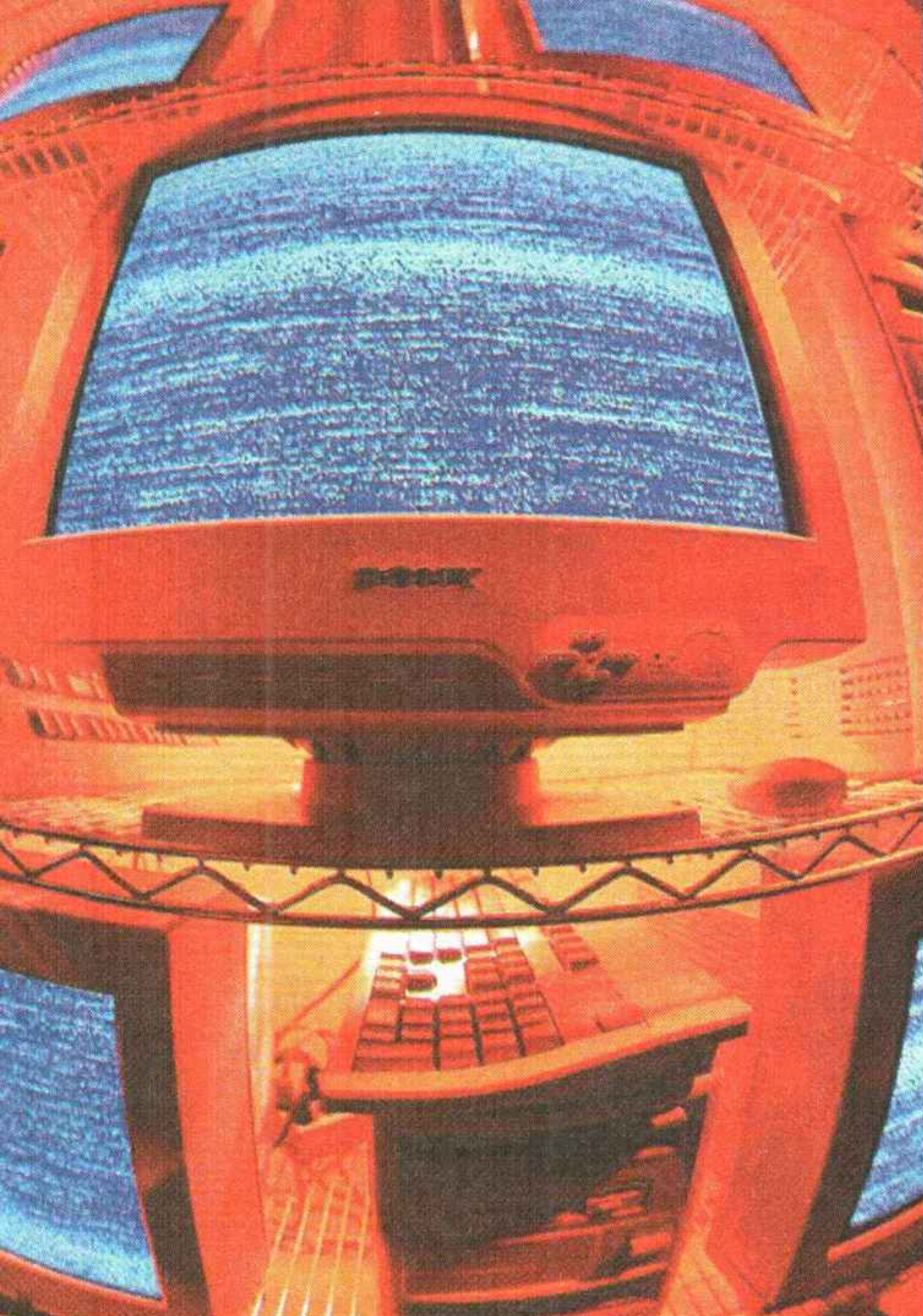
— Какие впечатления от организационной части турнира? Были ли накладки?

— Насчет организации. Все было на таком высоком уровне, что наши внутрисетевые турниры даже нет смысла сравнивать с их чемпионатами. Это просто надо было видеть: все четко, по расписанию, никаких накладок, все корректно, все игроки уважают друг друга и стараются не мешать противнику. На турнире работало очень много людей, именуемых у нас технической службой, которые решали все наши проблемы, и мы практически не отставали от расписания. Короче, все было реально здорово.

— Напоследок немного в ваших планах на будущее?

— Планы на будущее? Их много. Во-первых, продолжать выезжать на зарубежные соревнования, чтобы достичь еще больших результатов. Это не только престиж, но и реальные деньги. Я, например, заработал на Quake за последний месяц чуть больше 4000\$, что вполне неплохо для моего возраста. К тому же вся наша команда учится — все в разных учебных заведениях, но образование, по нашему мнению, должен получить каждый...

— Спасибо за ответы. Удачи! ■



- Dial-Up от 0.6 у.е. в час
- Постоянное подключение от 45 у.е. в месяц
- Веб-хостинг
- Веб-дизайн

Мы предлагаем вам различные пакеты хостинга

Для всех тарифных планов:

- Регистрация доменного имени
(on-line регистрация на сайте компании)
- Неограниченное количество почтовых адресов
- Собственная CGI-директория
 - PHP 3.0, Unix Shell
- 24-х часовой доступ по FTP
- Паролирование разделов
- Перекодировка кириллицы
- Протоколы обращений к серверу

DataForce

Internet Service Provider

DataForce - весь спектр услуг в сети Интернет!

Основные тарифные планы:

"Персональный"

15 у.е. в месяц (40 у.е. в квартал)

- 10 Мб дискового пространства
- 1 POP3 ящик
- 5 Aliases / Forwarders (перееадресаций)

"Корпоративный"

25 у.е. в месяц (70 у.е. в квартал)

- 40 Мб дискового пространства
- 10 POP3 ящиков
- 25 Aliases / Forwarders (перееадресаций)
- 5 часов Dial-UP
- Лист рассылки

"Профессионал"

50 у.е. в месяц (140 у.е. в квартал)

- 100 Мб дискового пространства
- 25 POP3 ящиков
- 50 Aliases / Forwarders (перееадресаций)
- 10 часов Dial-UP
- База данных PostgreSQL (3 Мб)
- Лист рассылки

Хостинг от DataForce - надежный дом для вашего сайта!

А так же:

Резервирование доменного имени на год - всего за 25 у.е.
Размещение компьютера в сети провайдера (colocation) - 150 у.е./мес

Иногда, играя в какую-нибудь навороченную игру, застреваешь на одном из уровней и не можешь продвинуться дальше из-за того, что не хватает жизни, денег, очков, патронов и подобных им необходимых пунктов. Если для игры есть коды, то все в порядке. Набираете код, и вот вы уже бессмертный Дункан МакКлауд из клана МакКлаудов. Ну а вдруг коды не работают или их вообще нет? Или, как нередко случается, не предоставляют достаточного количества вариантов выбора (например, хочется не сто миллионов золота, которые поломают всю игру, а рублей десять на карманные расходы?). Тогда дело можно поправить с помощью специальных программ, которые отлавливают из памяти адреса, содержащие интересующие нас значения, и позволяют изменять их прямо не отходя от кассы, то бишь — от игры.

Мы уже неоднократно писали подобных программ — например, вы могли прочесть статьи о CheatFinder, GameCheater и, конечно же, Magic Trainer Creator (памятка по работе с ним вообще постоянно присутствует в журнале). А сейчас настал черед рассказать про еще одну, достаточно простую программу, которая называется **Game Wizard**.

Король DOS

Корни программы уходят в глубокое прошлое, еще в те времена, когда царили игры под DOS. Позже появились версии программы под Windows, последняя из которых, т.е. наиболее свежая, и станет предметом нашего рассмотрения. И сразу обратим внимание на глобальное ее преимущество пе-

ред MTC и многим прочим: даже в нынешнем своем облике Game Wizard не утратил способности ломать игры под DOS! Уникальная по нынешним меркам способность,

единиц, например, жизни. Помечаем кружок "dec.", так как значение надо давать в десятичной системе счисления. Вводим в поле Find значение и нажимаем **Begin Search**.

Когда поиск закончится, вернитесь в игру и измените значение, которое ищите. Если меняем жизнь — значит, позвольте какому-нибудь монстру треснуть вам по башке. Жизнь, естественно, изменится (надо думать, понизится). Запомните новое значение. Вернитесь в GW, напечатайте его в поле Find и нажмите **Search Again**.

Повторяйте эти действия, пока не отыщите нужный адрес. Найденные адреса отображаются в поле **Results**. Если адрес не ловится, то попробуйте перевести на калькуляторе (подойдет и стандартный виндовсовский калькулятор) значение в шестнадцатичный код. Затем пометьте кружок "hex." и впишите в поле Find это самое значение в hex-коде. Прodelайте все те же манипуляции, как и с десятичным значением, только, соответственно, новое значение тоже должно переводиться в hex.

Теперь щелкните по найденному адресу. Появится окно, где можно вписать удобное для вас название для значения. После этого это значение появится в поле **Table of user-defined entries**. Далее можете его заморозить, поставив галочку на **Freeze Value**, а ползунком изменить частоту обновления. Также можно указать любое число, которое вы хотите. Найденные адреса и значения можно записать в файл, нажав кнопку **Save**, и потом загрузить снова, нажав **1**. Вполне удобно.

Прошлое и настоящее

Пару лет назад Game Wizard считался сильнейшей программой подобного рода. Со временем он уступил пальму первенства новоявленным монстрам типа MTC, в основном по той причине, что его разработчики подзадержались с выпуском нормальных качественных версий под Windows. Однако, возможно, настал для него черед наверстать упущенное? Посмотрите — глядишь, и понравится! Его преимущества — просто-та при более чем немалых возможностях.

Разумеется, шестнадцатичные коды, публикуемые в рубрике "КОДекс", вполне можно реализовывать с помощью GW. Вполне себе совместимы, иначе говоря.

Game Wizard, как водится, лежит на игроманском компактe. Как альтернативный вариант, можете скачать его по адресу:

<http://newdata.box.sk/neworder/dised-it/gwiz30.zip> ■

Game Wizard



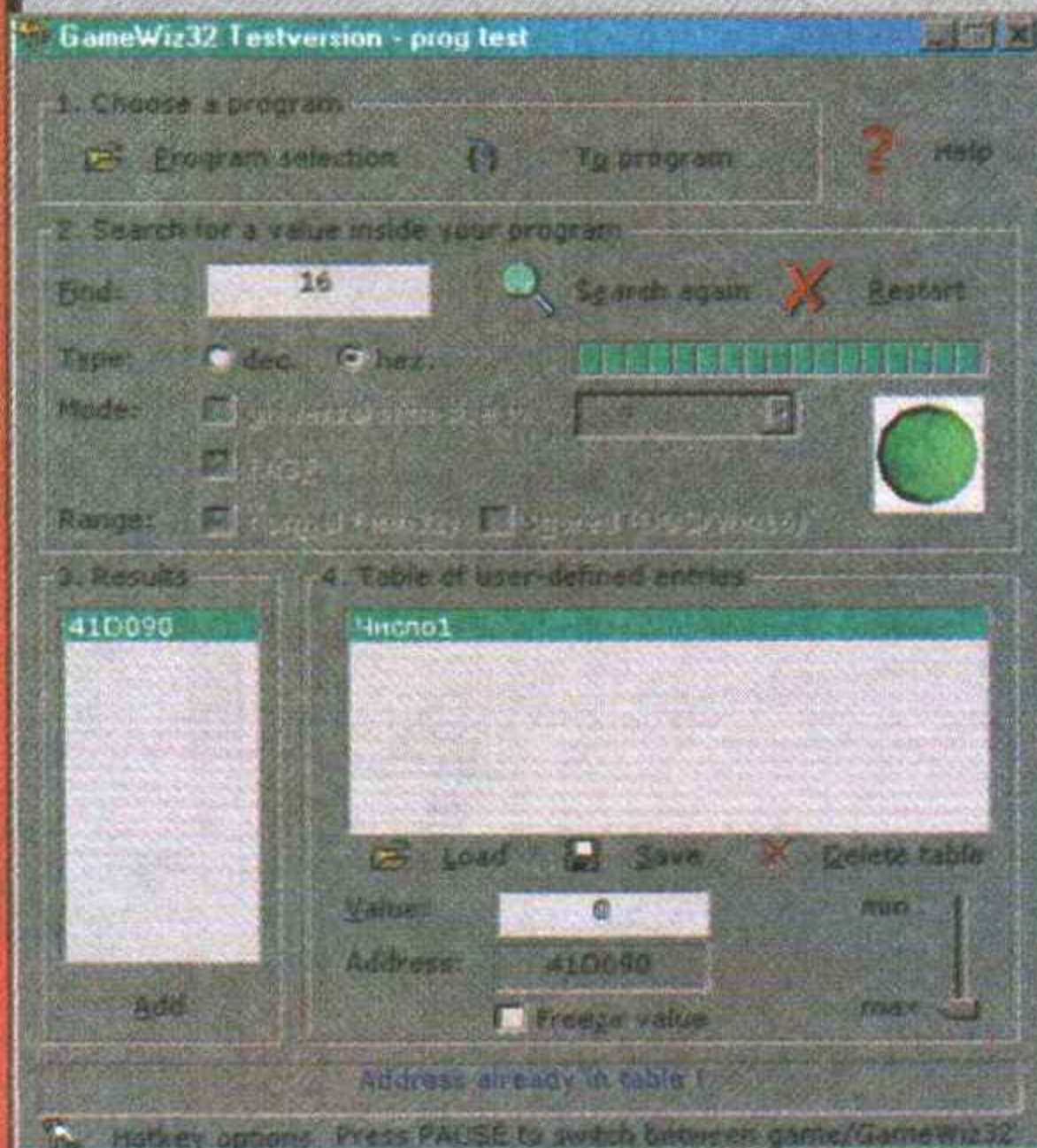
Призрак минувшего прошлого?

согласитесь. И подчас критично важная, когда хочется поиграть в нечто старое доброе...

Методология взлома

Начнем с указания проблемы, с которой вы можете столкнуться. Подобно MTC, работа с Game Wizard строится на постоянном переключении из игры в GW и обратно. Однако игра может и не переключаться обратно в Windows. В этом случае сломать, скорее всего, не получится. Единственное, что можете попробовать сделать, это запустить игру без поддержки 3D ускорителя, если таковое возможно. Этот способ иногда помогает.

Итак, сначала запускаем игру, потом Game Wizard. В GW нажимаем кнопку **Program Selection**. Там выбирайте запускаемый файл игры. Теперь запомним, сколько у нас



Нашей сегодняшней жертвой станет достаточно новая Action/RPG Deus Ex. Сейчас мы будем производить некоторые изменения во многих игровых файлах, и неудивительно, если в результате неосторожного редактирования игра перестанет запускаться. Поэтому перед внесением изменений в какой бы то ни было файл скопируйте его в какой-нибудь временный каталог — это избавит вас от неприятной необходимости повторять в случае провала всю процедуру инсталляции. Да, и еще — в игре нет специального русского шрифта, поэтому все названия лучше писать на английском языке, иначе рискуете увидеть что-нибудь типа #\$\$%^^^ вместо введенного слова.

Для начала заглянем в директорию игры на диске. В каталоге с игрой находятся подкаталоги \Help, \Maps, \Music, \Save, \System, \Textures.

Первым делом обратим внимание на каталог \System. В нем, помимо файлов *.exe и *.dll, запускающих игру, имеются файлы *.int и *.u. Если посмотреть содержимое этих файлов текстовым редактором, то станет ясно, что, если файлы с расширением *.u без специальных программ лучше не трогать, то *.int — обычные текстовые файлы, в которых хранятся настройки игры.

Начнем с *.int файлов. Наибольший интерес для нас представляет файл DeusEx.int, где находится масса самых разных игровых настроек. Вот их-то мы и будем менять. Все параметры в этом файле находятся в различных подгруппах, названия которых даны в квадратных скобках ([вот так]). Вот основные разделы:

Deus Ex:

Приключения Васи Пупкина

[General] — Информация о продукте, версии и прочее:

product="DeusEx" — Если вам не нравится название игры, можешь написать любое другое (не забудьте поставить кавычки).

[Progress] — сообщения, выдаваемые системой в моменты загрузки, сохранения, выхода и так далее. Например:

Loading="Loading" — текст, появляющийся на экране в моменты загрузки очередного уровня. Для скрашивания процесса загрузки уровня эту надпись следует поменять на что-нибудь более веселое.

[DeusEx Player] — здесь находятся имена главных героев, а также некоторые игровые сообщения:

FamiliarName="JC Denton" — имя главного героя. Ну, в самом деле, что за JC Дентон? Пусть уж лучше будет "Vasya Pupkin".

UnFamiliarName="JC Denton" — введите здесь то же самое, что и в предыдущем примере.



[Skill] — названия умений — стоит менять, если названия оригинальных скиллов вам не нравятся, но не увлекайтесь — учтите, что потом в это еще и играть придется, и названия умений должны хотя бы более-менее соответствовать своим характеристикам, иначе — запутаетесь.

[Terrorist] — имена террористов. Вот тут уж можно повеселиться вдоволь. Помимо именования своих врагов разными приличными и не очень словечками, можно вспомнить о некоторых своих знакомых (например, о преподавателях). Поверьте, мало что может сравниться с азартом погони за раненым ректором ;-).

Как всегда, для изменения имени врагов, надо поменять значения полей FamiliarName и UnFamiliarName.

Далее идет длинный список всевозможных игровых вещичек и персонажей. Тут тоже можно дать волю своей фантазии. Вот лишь пара примеров:

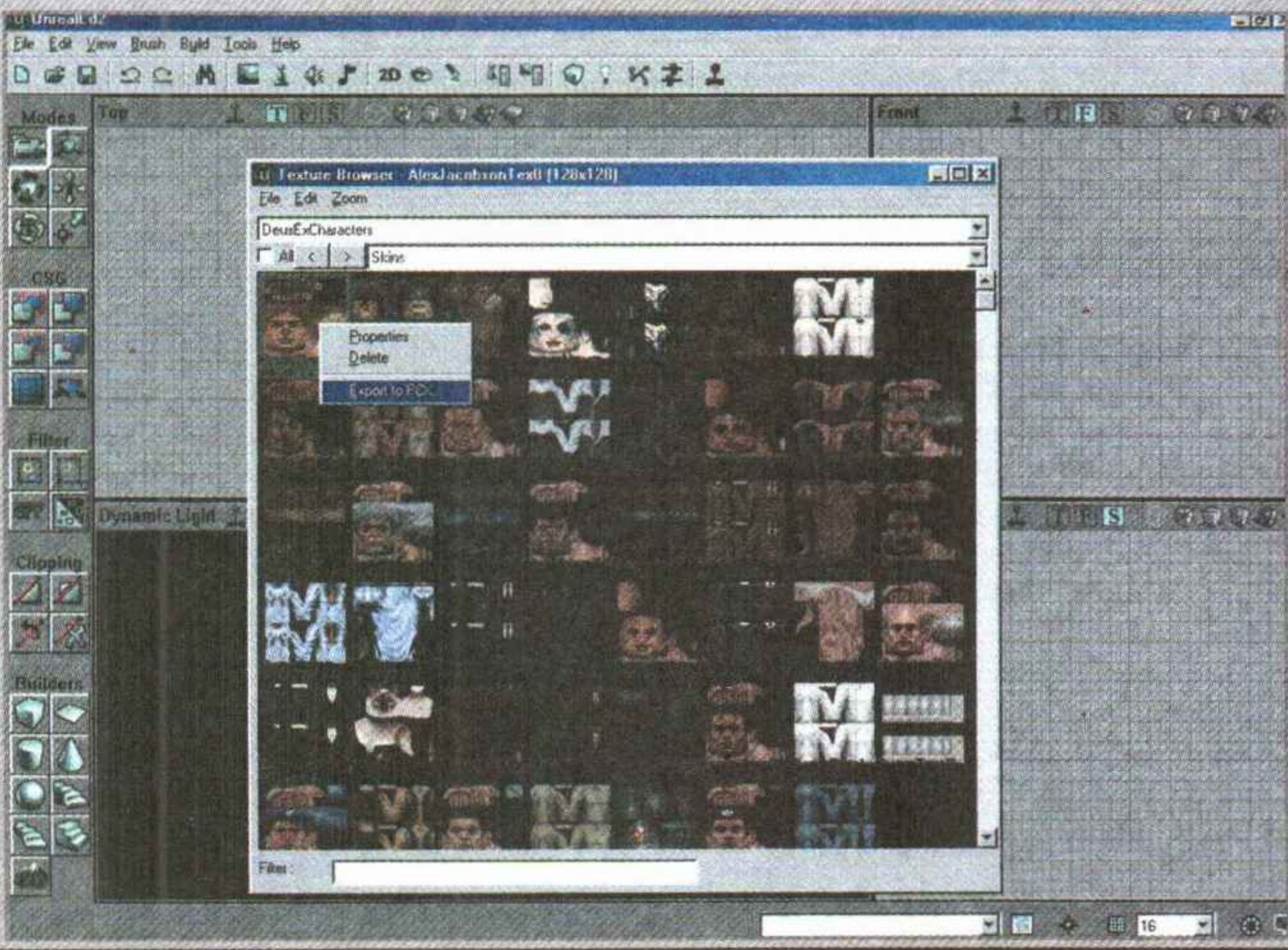
[Paul Denton] — еще один представитель славного семейства Дентонов, то есть, простите, Пупкиных.

FamiliarName="Paul Denton" — под этим именем герой известен вашему персонажу.

UnFamiliarName="Paul Denton" — так этого героя будут называть все NPC в диалогах и заставках.

[Credits] — это ни что иное как деньги.

ItemName="Credit Chip" — полное название предмета, появляется при наведении на вещь курсора.



ВСКРЫТИЕ



BeltDescription="Credits" — сокращенное название предмета, так он будет называться, находясь у вас на поясе.

А вот с файлами *.u дело обстоит сложнее — в этих файлах прописаны основные настройки движка игры, и поэтому подлые программисты решили скрыть его от глаз непосвященных. К сожалению, поэкспериментировать с ними навряд ли удастся до выхода в свет официального редактора.

даже видеовставки, просто дважды кликнув на нужном файле мышкой. Нужный уровень можно найти по названию.

В каталоге \Textures находятся, как легко догадаться, текстуры. Но вот только одна проблема — файлы-то с расширением .utx, значит, стандартными графическими редакторами их не откроешь. Да и на архивные файлы они не похожи — ни один архиватор такие не берет. Видимо, разработчики, про-

Каталоги \Help и \Music нас мало интересуют. Ну, в самом деле, для чего нам менять файлы игровой справки или вполне неплохую музыку? Каталог \Save тоже особого интереса не представляет — зачем возиться с записями, если все, что нам надо, можно сделать и без них?

В каталоге \Maps находятся все уровни и заставки игры. Обратите внимание, что вы с легкостью можете начать играть с любой карты или

слышав о бесчеловечных экспериментах, совершаемых над играми в этой рубрике, решили спрятать все интересное подальше от любопытных глаз. Но ничего у них не вышло — игра-то на движке Unreal сделана, а значит, здесь нам пригодится UnrealED (он содержится на диске с Unreal, особенно если у вас легальная версия — пираты частенько отрезали; можно также скачать официальный патч, включающий в себя редактор).

Для работы с текстурами запустите редактор, выберите пункт **Texture Browser**, найдите интересующий вас файл (не забывайте сменить директорию с анриловской на deusex'овскую). Появится длинный список находящихся в этом файле текстур (они названы в соответствии со своим предназначением, так что найти нужную — не проблема). Например, решили вы нарисовать Васе Пупкину соответствующую его типу физиономию. Для этого находим картинку под названием **Denton**, затем нажимаем правую кнопку мыши, выбираем **Export to PCX**, редактируем ее и вставляем обратно в файл (**Import**). Таким нехитрым способом можно изменить в игре все — вплоть до шрифтов, так что все ограничивается только вашей фантазией.

Вот, собственно, и все, что я хотел рассказать вам. Удачи! ■

Операция "KISS"

Выписка из истории болезни

13 августа 2000 года в 03:34 по местному времени в травмопункт поликлиники №546 при медицинско-строительном техникуме имени Пупкина села Балаболовка Пиндюйского района были доставлены 4 пациента в состоянии тяжелого алкогольного опьянения. Жалобы на момент поступления: крайняя физическая слабость, нехватка здоровья, невозможность нормально пользоваться оружием, недовольство собственным внешним видом. В связи с вышеизложенными обстоятельствами пациентам был назначен полный курс восста-

Трансплантационная реанимация

"Сестра — спирт... Еще спирт... Огурчик!" Теперь можно и начинать. Для начала настроим параметры игрового движка в соответствии со своими предпочтениями. В этом нам поможет файл **External_Data.txt**, который можно найти в подкаталоге \Mapdata\ каталога с игрой. Данный файл состоит из нескольких частей. Первая — **WEAPONS** (оружие) содержит в себе, как вы уже могли догадаться, все характеристики оружия, встречающегося в игре. Различных видов вооружения здесь масса, поэтому рассмотрим только по одному представителю огнест-

новительной терапии в санатории "Красный Комсомолец" с ежедневным появлением у специалиста.

Обратить внимание! В связи с возможными побочными эффектами от применяемых лекарственных средств, предписывается перед каждым назначением лечебных процедур создавать архивные копии заменяемых файлов.

ATOM

darkman_atom@mail.ru

рельного и холодного оружия. В остальном сами без труда разберетесь.

[Windblade] — название оружия (не трогать).

MinDamage = 2 — повреждения от прямого попадания снаряда, причиняемые в зоне минимального поражения оружия (ставить на максимум).

MaxDamage = 192 — повреждения от непрямого попадания снаряда, причиняемые в зоне максимального поражения оружия (на максимум).

DirectMinDamage = 200 — повреждения от прямого попадания снаряда, причиняемые в зоне минимального поражения оружия (полагаю, дальнейшие комментарии по убийной силе оружия неуместны; на максимум, конечно).

DirectMaxDamage = 300 — повреждения от непрямого попадания снаряда, причиняемые в зоне максимального поражения оружия.

StartingVelocity = 1024.0 — скорость полета пули при вылете из ствола (чем больше, тем быстрее пуля долетит до цели).

MaxVelocity = 1024.0 — максимальная скорость полета пули (то же самое).



TimeToMaxSpeed = 0 — время достижения максимальной скорости (если отлично от 0, ставить 0).

DamageRadius = 200.0 — радиус повреждения (будьте осторожны, не переусердствуйте).

PushRadius = 320.0 — радиус действия ударной волны (при очень большом значении — будете задевать себя).

SlideAngle = 50 — угол, необходимый для рикошета от поверхности (лучше не трогать, а то физика игры полетит в тартарары).

AmmoPerShot = 5 — расход патронов за выстрел (смело ставьте 0).

BaseAmmoCount = 40 — стартовая емкость магазина (ставьте побольше).

[BeastClaws] — название (смотрите выше).

SightRange = 1024.0 — дальность зрения (в текселях) — (пусть уж и тут 1 будет, монстры будут бродить по уровню словно слепые котята).

Infravision = 1.0 — ночное видение (ставьте 0 и нечего им куда не надо пялиться, ночью все должны спать).

FieldOfView = 0.0 — угол обзора (0.7071 — 90°, 1.0 — 0°, 0.0 — 180°) — мутантам и 1.0 будет предостаточно.

YawRate = 6.28318 — как часто вражина будет менять направление движения (лучше не менять, хотя путем различных манипуляций можно заставить монстряков вертеться словно угрей на сковороде).

InnerZone = 0.0 — границы внутренней территории (охраняет, поставьте на 0.0 — и враг не будет нападать издали).

MiddleZone = 128.0 — границы средней территории (охраняет, при значении 0.0 враг также не будет нападать издали).

OuterZone = 256.0 — границы внешней территории (то же самое).

RunSpeed = 400.0 — скорость бега монстра (желаете боя против тормоза — смело ставьте 0.0).

WalkSpeed = 120.0 — скорость ходьбы монстра (аналогично бегу).

AirResistance = 1.0 — сопротивляемость к сфере воздуха (1.0 — 100%, 0.5 — 50%, ставить 0.0).

WaterResistance = 1.0 — сопротивляемость к сфере воды (1.0 — 100%, 0.5 — 50%, тоже прописать 0.0).

EarthResistance = 1.0 — сопротивляемость к сфере земли (1.0 — 100%, 0.5 — 50%, 0.0 будет идеален).

FireResistance = 1.0 — сопротивляемость к сфере огня (1.0 — 100%, 0.5 — 50%, 0.0 — оптимум).

PainChance = 75 — как долго монстр будет цепенеть от боли (90 — максимум).

MinPainTime = 0.1 — сколько монстру надо времени для выхода из оцепенения (0 — все время неподвижный монстр).



MinFireTime = 0.0 — минимальные промежутки между атаками (чем больше, тем лучше).

MaxFireTime = 0.0 — максимальные промежутки между атаками (не жалейте нулей).

MeleeDamage = 10.0 — сколько повреждений наносит в ближнем бою (0 — без комментариев).

RangedDamage = 0.0 — сколько повреждений наносит в дальнем бою.

DropltemType = 20 — предмет какого класса будет лежать на его трупе (17 — огонь, 18 — вода, 19 — ветер, 20 — земля).

DropltemChance = 0.0 — как часто оставляет вещички (1 — 100%, 0.5 — 50%, конечно 1.0).



MinDamage = 24.0 — аналогично огнестрельному.

MaxDamage = 36.0 — максимальное повреждение.

MeleeRange = 100.0 — радиус действия (чем больше, тем лучше).

BaseAmmoCount = 0 — не трогать (т.к. у этого оружия не бывает патронов).

Следующим по списку идет **Monsters**. Конечно же, тут прописаны параметры встречающихся в игре монстряков — так что в наших силах сделать их всех кровавыми ма-

DroptItemCount = 20 — сколько предметов оставляет после смерти (прописываем по максимуму).

PointValue = 30 — сколько дают очков за его убийство.

Ну и последнее, что нас интересует в этом файле — раздел **Misc**, точнее, вот эти строчки.

[Player]

Высота прыжка:

ElderJumpVel = 479.5 — после нахождения артефакта.

AvatarJumpVel = 380.0 — в начале игры.

Скорость бега:

ElderRunVel = 520.0 — после нахождения артефакта.

AvatarRunVel = 400.0 — в начале игры.

Скорость ходьбы:

ElderWalkVel = 200.0 — после нахождения артефакта.

AvatarWalkVel = 200.0 — в начале игры.

Теперь обратим внимание на файл **default.scr**, находящийся в папке **/Mapdata/Shared/**. Здесь хранятся настройки, позволяющие изменить параметры появления наших пациентов в игровом мире. Найдите там строчку

0.0 player "SetHealth 100"

и замените число 100 на что-нибудь побольше. Например, на 10000. Таким образом, теперь наши орлы будут начинать каждый уровень с 10000 жизней.

И еще не помешает посмотреть файл **Worldorder.txt** в директории **\Worlds**. Вот кусок из него.

//Earth Realm

//Index = 12

worlds/realm2/r2m0: INTRO:1: 0:1

worlds/realm2/r2m1a: 0: 1: 0: 0

worlds/realm2/r2m1b: 0: 1: 0: 0

worlds/realm2/r2m1c: WORLDMAP: 1: 0: 0

Нас интересуют только строки типа **"worlds/realm..."** — остальным следует пренебречь, так как вносить туда изменения чревато неприятными последствиями типа отказа игры загружаться. Если вы хотите начинать эпизод не с первой миссии, а, скажем, с последней, просто замените **"worlds/realm2/r2m0"** на **"worlds/realm2/r2m4c"**.

Кроме вышеупомянутых файлов, вы можете подредктировать и файлы, содержащие названия областей/уровней, переделывать все выдаваемые игрой сообщения и диалоги. Чтобы чересчур не утомлять вас долгими перечислениями, лишь укажу, где что искать, а уж что там вписывать, думаю, сами разберетесь.

\Worlds\Questnames.txt — здесь лежат названия уровней/эпизодов.

\Mapdata\Mapmessages.txt — инструкции, выдаваемые вам в начале каждого уровня.

Не поленитесь пройтись по подкаталогам папки **\Mapdata** (**\Realm0**, **\Realm1**, **\Realm2** и т.д.) — и поищите там файлы с названиями типа **r4m4-introtext.txt**. Подредктировав имеющийся там текст, вы сможете исправить все текстовые сообщения, выводимые на данном уровне (в моем примере это эпизод 4, уровень 4). Если подойти к этому делу творчески, веселье гарантировано.

Немного пластической хирургии

И напоследок рассмотрим возможность редактирования игровых текстур. Авторы игры мало того, что пораскидали их по всем каталогам, так еще и зачем-то разложили в нескольких форматах. Итак, вот что в итоге получается:

\Hud — здесь собраны всяческие иконки, значки и прочая мелочь, отображающая информацию о вашем снаряжении и боезапасе. Файлы лежат в двух форматах: ***.pcx** и ***.jbf**. Если первый формат понимают почти все графические редакторы, то второй — специальный формат графического редактора **Jac's PhotoPaint**. Впрочем, основная информация содержится в ***.pcx**, так что если у вас нет этого редактора, не расстраивайтесь. Да, и еще, при исследовании каталогов обнаруживается интересная фишка: оказывается, разработчики игры пользуются просроченными shareware-версиями программ. Например, посмотрите на эту строчку: **"...Zoom gram will not run. Please click the Order button to purchase a licensed version. You are on day 40 of your 30 day evaluation period."** Во так! Значит, не одни россияне такие.

\Interface — здесь лежат всякие курсорчики, прицельчики и прочая мелочь. На этот раз используются ***.pcx** и ***.pcf**. Картинки находятся в ***.pcx**, их описание — в ***.pcf**.

\Menu — графика для главного меню игры. Здесь лежат уже знакомые ***.pcx**, ***.jbf** и ***.pcf**.

\Screens — фоновые картинки, появляющиеся при загрузке уровней — ***.pcx** и ***.bmp**.

\Skins — шкурки персонажей и врагов. Лежат в форматах ***.dtx** (то есть ***.tga**).

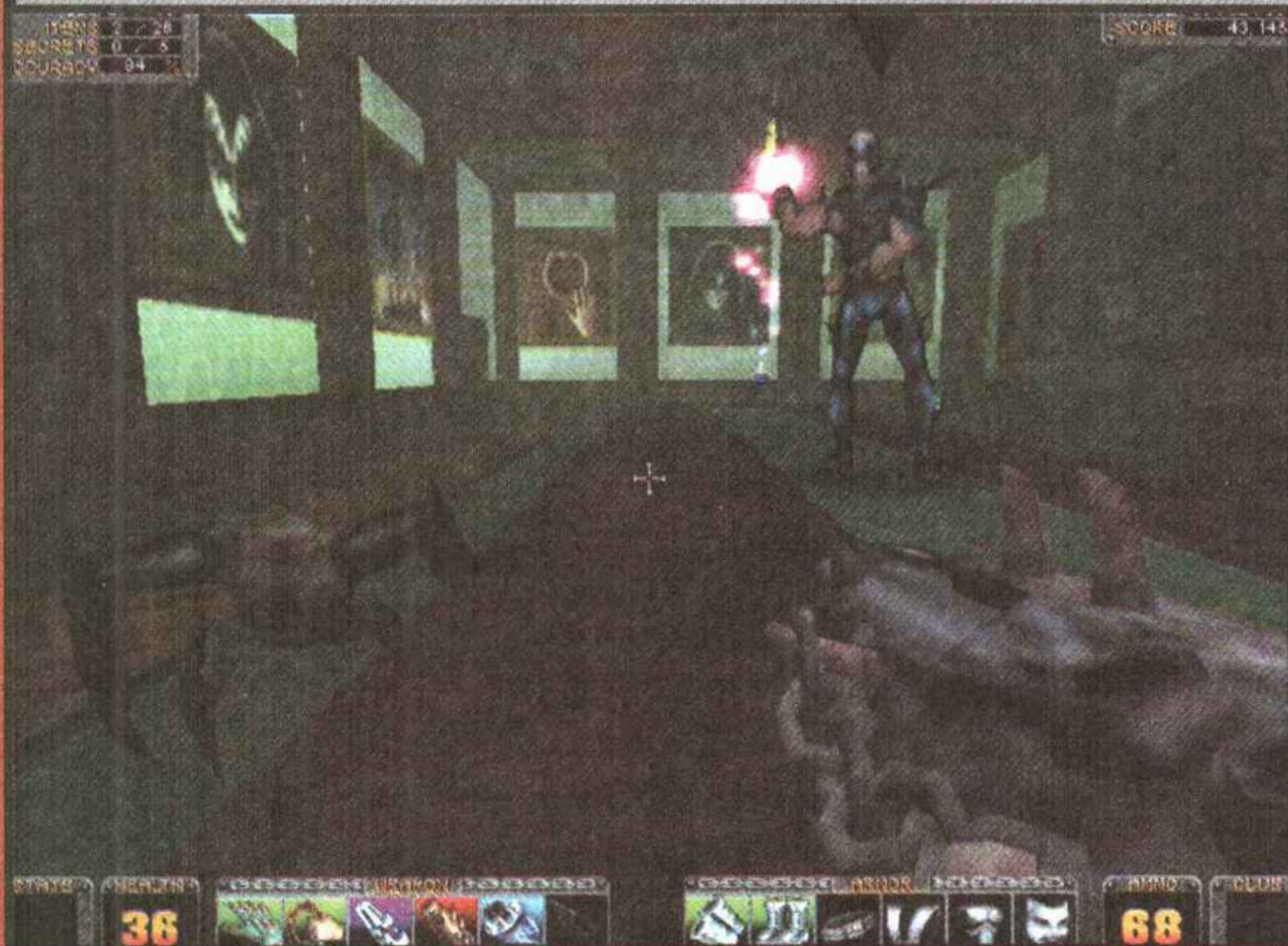
\Sprites — как можно понять по названию, это спрайты. Файлы ***.dtx** лежащие тут, на самом деле являются только ссылками на файлы из следующих каталогов:

\Spritetextures — картинки для спрайтов. Формат ***.dtx**.

\Textures — текстуры уровней. Здесь можно найти файлы форматов ***.dtx** и ***.pcx**.

Да, и еще можно поменять игровые звуки — для этого отправляйтесь в каталог **\Sounds** — все звуковые файлы там в формате ***.wav**, так что проблем с ними быть не должно.

Вот и все, операция проведена успешно, пациентов наших теперь не узнать — сильные, выносливые, красивые — вот что достижения современной науки делают... ■



Статья открывает цикл публикаций, целью которых является объяснить всем желающим процесс игрового взлома. Разобравшись со всем тем, что рассказывается в статье, и обратившись к рекомендованной литературе, к моменту выхода следующего номера «Мании» вы уже будете достаточно «подкованы», чтобы впитать новую порцию знаний. Статьи написаны именно с расчетом на ваш личностный рост и каждая следующая будет на порядок сложнее предыдущей. Надеемся, тема достаточно интересна, чтобы побудить вас к общению с дополнительными источниками информации. Вы сами удивитесь, какие возможности и горизонты перед вами откроются.

Что такое крекинг? В переводе с английского "crack" — это взлом. Соответственно, cracker — взломщик. Впрочем, речь сегодня пойдет не о взломах банковских сейфов и прочих уголовно-наказуемых деяниях. Жертвами нашего исследования станут программы: различные приложения, игры и прочее.

Цель крекинга (иногда его еще называют красивым словом «геймхакинг», но, возможно, это несколько завышенная оценка) — изменить некоторые элементы программы в соответствии со своими личными предпочтениями. Тут может быть что угодно — случаются самые различные вариации. Например, отучить свою любимую игру от проверки наличия в приводе компакт-диска (иногда очень актуально, когда, например, хочется рубиться с монстрами под музыку своей не менее любимой рок-группы). Или «русифицировать» полезную утилиту (вашим приятелям будет трудно поверить, что вы сумели это сделать собственными силами). А при должной подготовке можно даже научиться самому изготавливать патчи (собственно говоря, смотрите материалы по Jagged Alliance 2 в рубрике «Вторая жизнь» — вот вам более чем наглядный пример).

Прежде чем читать статью, ознакомьтесь с Disclaimer. Мы подчеркиваем, что, во-пер-

Игровой взлом



О том, как это происходит

вых, статьи серии носят в первую очередь образовательный характер, хотя и вскрывают практические аспекты знаний, а во-вторых, любые операции над играми, которые могут производиться, должны тогда делаться исключительно для собственных нужд и в рамках существующего законодательства.

Наш инструментарий

Итак, представим себе некую персону, решившую заняться крекингом. Что этой персоне понадобится, кроме отчаянно выраженного желания сотворить некое непотребство своими собственными мазолистскими руками? В первую очередь, будут необходимы дебаггер, дизассемблер и шестнадцатиричный редактор. Что это такое и как этим пользоваться? Попробую объяснить. Начнем с дебаггера.

Для понимания принципа его работы надо хотя бы приблизительно представлять, как происходит взаимодействие программы с операционной системой. Рассмотрим этот механизм на схеме (очень приблизительно и упрощенной):

Схема работы отладчика

Как видно из рисунка, приложения взаимодействуют с железом не напрямую. Для работы с ним они используют функции стандартных Windows-библиотек (скорее всего, вы не раз встречали их названия в сообщениях «Окон», это файлы с расширением *.dll). То есть, скажем, для изображения на экране монитора фигурки монстра игра сначала посылает команду Windows API (это такой набор функций, при помощи которого Windows общается с любой программой). API преобразовывает команду в понятную для видеокарты форму. Иначе говоря, API выполняет функцию «переводчика» запросов программ на «язык» аппа-



ратуры. А отладчик (он же дебаггер) перехватывает обращения программ к Windows API, прерывая их работу именно на этом этапе. Это позволяет нам смотреть на результат работы функции, на данные программы, хранящиеся в памяти, и на многое другое.

ВСКРЫТИЕ

Возможности дебаггера можно рассмотреть на следующем примере. Допустим, при каждом запуске игра проверяет наличие компакт-диска в CD-ROM приводе. Допустим, у нас есть желание изменить порядок вещей. Мы делаем следующее. Для начала смотрим справочник по WinAPI и узнаем, как называется функция, позво-

и уже через него осуществляется замена. Теперь про диск действительно можно забыть до следующей инсталляции. Главное здесь — не ошибиться с заменой, иначе вместо проверки компакт можно по случайности убрать, скажем, поддержку 3D ускорителя.

Теперь про дизассемблер. Эта весьма полезная для крякера программка позволяет узнать немало полезного об интересующей программе, даже если человек не обладает знаниями в области языка Ассемблера и программирования вообще. Так, например, можно без проблем получить список используемых программой функций. Это немаловажно в случае, когда неясно, на какую функцию ставить прерывание в отладчике или когда программа использует какие-либо нестандартные функции (только надо учитывать, что конкретно дизассемблировать программный код таким образом противозаконно; впрочем, если вы гений мирового масштаба, это не особо и получится).

Что и как будем ломать?

Не все программы позволяют себя патчить, перекраивать и прочее. Некоторые программы содержат процедуры, намертво вешающие «инструменты» крякера, шифрующие исполняемые файлы и делающие множество других не менее обломных вещей. Поэтому для нашего исследования мы будем подбирать программы таким образом, чтобы, начав с самого элементарного, человек, желающий с этим всем разобраться, смог в дальнейшем легко освоить систему обхода гораздо более хитроумных и злобных защит. А пока вам не мешает изучить программы, перечисленные далее.

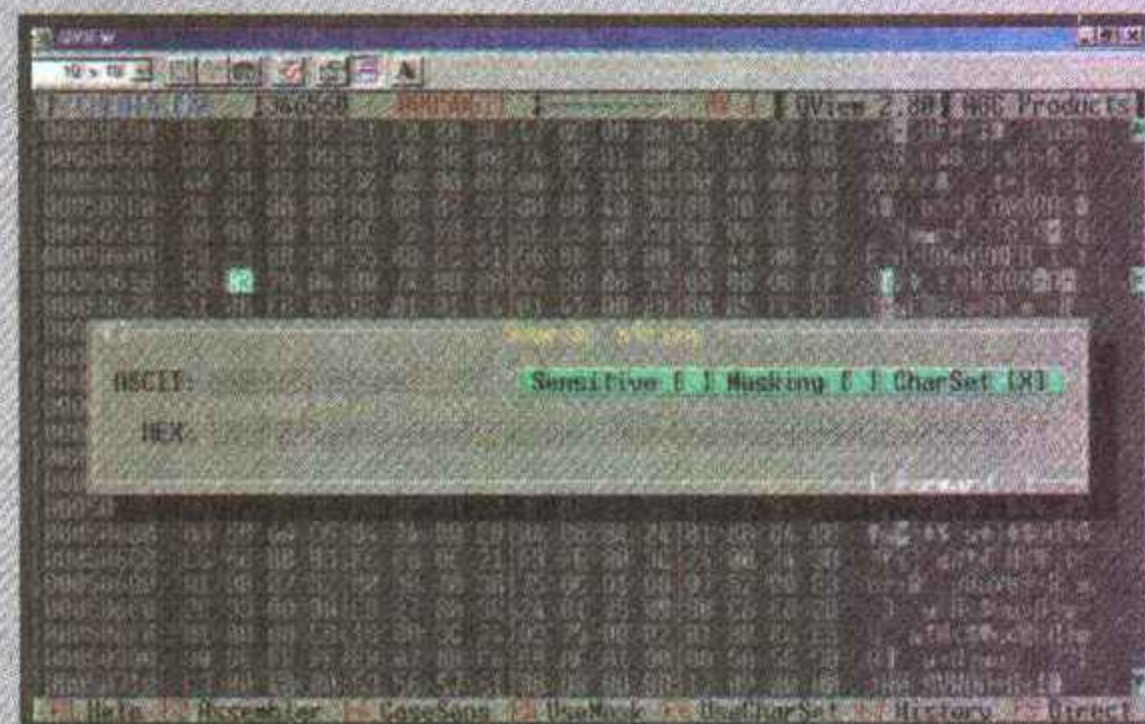
Debugger

Таких программ много. Но в первую очередь хочется сказать о любимой игрушке крякеров всего мира — Numega Softlce. Существуют ее версии под все возможные операционные системы — от DOS до Windows 2000. Почему этот отладчик пользуется популярностью? После краткого знакомства с ним вы все поймете. Он имеет несложный и полностью конфигурируемый интерфейс, позволяет ставить

прерывания на вызов любой функции, на обращение к области памяти. К тому же он широко интегрируется с некоторыми другими средствами — в общем, другого столь мощного и универсального средства не найти. И потом, к этой программе можно без проблем найти массу документации — от официальных руководств до различных FAQ'ов и сборников хинтов. Из других средств отладки можете посмотреть Borland Winsight, Microsoft WDEB, Windows Codeback.

Hex-редактор

Наиболее удобным и простым в использовании hex-редактором из всех, с которыми я встречался, можно назвать Q-View (QuickView). Эта программа написана нашим соотечественником и совершенно бесплатна, так что с ее поиском проблем быть не должно. К ее достоинствам можно отнести простой интерфейс, возможность созда-



ния crk-файлов (об этом в следующем выпуске), расширенные возможности поиска, множество режимов просмотра и даже наличие встроенного дизассемблера! Еще можете обратить свое внимание на ее зарубежный аналог — H-View (Hacker's View). Ну а если у вас установлен DOS Navigator, можно воспользоваться его встроенным «вьюером».

Disassembler

Самым простым для начинающего, но в то же время достаточно продвинутым и удобным в настоящее время является WinDasm — простой и удобный интерфейс при обилии полезных функций выделяют его из числа других. Так что, если советовать, то именно его. Кроме того, не мешает достать и Ida pro — наибо-

Источники

Numega Softlce

www.numega.com/evaluations/

WinDasm

www.expage.com/page/w32dasm

Qview

www.enlight.ru:8005/qview/download.htm

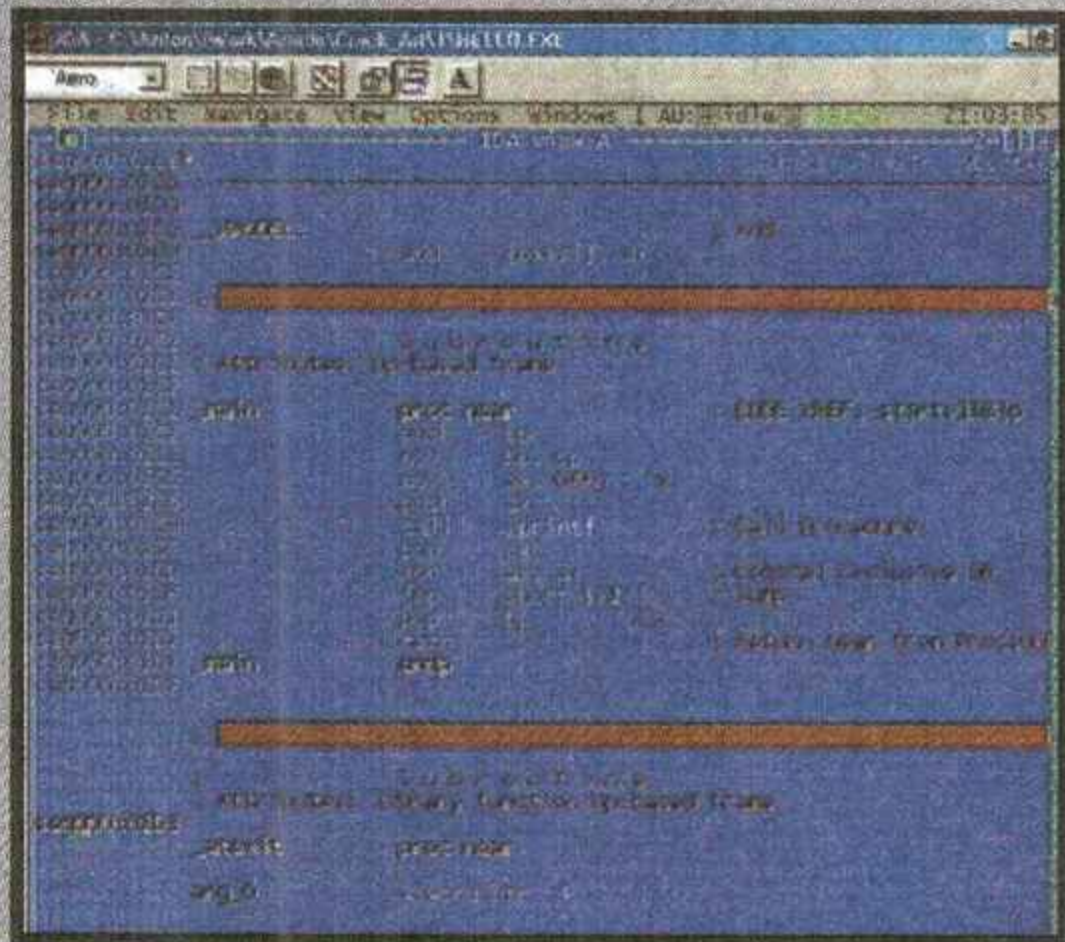
С нашего компакт вы можете взять программы QuickView и WinDasm. Они же, в куче прочего разного, часто встречаются в продаже на пиратских «хакерских» компактах (действительно, не одну же незаконную продукция пиратам издавать!).

Для получения демо-версии Softlce нужно заполнить форму на сайте разработчика, после чего ее вышлют по почте бесплатно.

ляющая обращаться к CD-приводу. Далее заходим в отладчик, ставим прерывание на вызов интересующей нас функции, запускаем игру и снова перемещаемся в дебаггер. Там мы находим строчку кода, на которой остановилась программа, заменяем ее пустой строкой, и все готово — в результате этой нехитрой операции мы выкинули из игры процедуру сверки компакт и вставлять диск теперь необязательно. Можно положить его на полочку, вместо того чтобы «насиловать» свой старенький CD-ROM.

Кроме того, человеку, озабочившемуся проблемой игрового взлома, потребуется шестнадцатичный редактор (в дальнейшем — hex-редактор). Для чего он используется? Дело в том, что отладчик не может вносить постоянных изменений в код программы (то есть он не умеет записывать их в игру «навсегда»). Если мы посмотрим на предыдущий пример, окажется, что для того, чтобы отменить проверку CD-ROM на наличие в нем диска, придется при каждом запуске игры вызывать отладчик. Это не очень-то удобно. Вот тут-то и приходит на помощь hex-редактор. С помощью дебаггера легко узнать, какую строчку и на что надо поменять. Далее запускается редактор





более мощный дизассемблер на сегодняшний день. Правда, интерфейс его куда сложнее и места он занимает в 6 раз больше (если с И-нета тащить, то качать дольше придется), так что начинать все же лучше с WinDasm.

Остальное

Крекинг — тема серьезная и весьма непростая, поэтому всякому, кто пробует ступить на эту нелегкую стезю, нужны кое-какие справочники.

1. Справочник по Windows API (хорошую справку можно получить, воспользовавшись справочной системой Delphi или C Builder).
2. Руководство пользователя по SoftICE (можно легко отыскать в Интернете через любой поисковик, встречается и на русском языке).
3. Справочник по основным функциям языка Ассемблер (я бы рекомендовал не жадничать, а приобрести хотя бы дешевую книгу: материал довольно сложный, но зато даже с не очень глубоким знанием Ассемблера желающий может творить чудеса с программами).

Настройка SoftICE

Итак, все программы размещены на винте, и теперь не мешает немного в них разобраться и привести их в состояние, в котором с ними можно будет нормально работать. Начнем с основного инструмента — отладчика. Запускаем процедуру инсталляции, ждем, пока скопируются все необходимые файлы. Затем программа спросит о типе вашего видеоадаптера. Можно указать Standard Display Adapter (VGA), не забыв установить галочку напротив пункта Universal Video Driver (в нижней части экрана). Это позволит работать с SoftICE в окне, не переходя на другое разрешение, и видеть большую часть того, что

выводится на экран Windows (очень удобно). В следующем окне выберите порт, к которому у вас подключена мышь. Потом программа установки спросит, вносить ли ей изменения в файл autoexec.bat. Если выбрать вариант ответа "Let Setup modify AUTOEXEC.BAT", то программа будет загружаться при каждом запуске Windows. Я бы рекомендовал не вносить никаких изменений в autoexec: куда удобнее загружать программу самому в тот момент, когда это требуется. Затем вас попросят перезагрузить компьютер. Выберите пункт "Я перезагружу компьютер позже". Сейчас нам не мешает немного настроить файл конфигурации SoftICE (winice.dat). Открываем его любым текстовым редактором, ищем строчку INIT=X, и заменяем ее такими строками:

```
INIT=»w; color f a 4f 1f e; code on; lines 60; wc 32; wd 4; wr; faults off; «
```

Disclaimer

Статья носит в первую очередь образовательный характер и описывает классические методики игрового взлома. Но как кухонный нож может быть использован не только для нарезки капусты, однако также и для шинкования ближних своих, так содержащиеся здесь методики могут найти незаконное применение. Сами знаете, в обществе всегда присутствуют антисоциальные элементы, морально ущербные и душевно неудовлетворенные, в любой миг готовые из маминой скалки и дедушкиных красок собрать печатный станок и выпуском фальшивых купюр подорвать экономику Родины. Редакция со всей ответственностью заявляет, что ни в коей мере не одобряет подобного ущербного поведения, и предупреждает, что не разрешается распространять результаты своих издевательств над игрой, а главное — извлекать из этого коммерческую выгоду. Помимо того, требуется придерживаться определенных рамок, иначе говоря — нельзя, например, дизассемблировать программный код игры.

```
INIT=»ww 4;dex 1 ss:esp;altkey ctrl d;watch es:di;watch eax;watch *es:di;set mouse 3;cls;X;»
```

В самом конце файла находится еще один интересующий нас фрагмент:

```
;***** Examples of export symbols that can be included for Windows 95 *****
```

```
; Change the path to the appropriate drive and directory
```

```
;EXP=c:\windows\system\kernel32.dll
;EXP=c:\windows\system\user32.dll
;EXP=c:\windows\system\gdi32.dll
;EXP=c:\windows\system\comdlg32.dll
;EXP=c:\windows\system\shell32.dll
;EXP=c:\windows\system\advapi32.dll
;EXP=c:\windows\system\shell232.dll
;EXP=c:\windows\system\comctl32.dll
;EXP=c:\windows\system\crypt32.dll
;EXP=c:\windows\system\version.dll
;EXP=c:\windows\system\netlib32.dll
;EXP=c:\windows\system\msshruil.dll
;EXP=c:\windows\system\msnet32.dll
;EXP=c:\windows\system\mspwl32.dll
;EXP=c:\windows\system\mpr.dll
```

Во всех строчках, начинающихся со слова EXP, убираем стоящий перед ним знак «;». Теперь сохраняем сделанные в файле изменения и перезагружаем компьютер.

Пора проверить настройки — загрузите отладчик, запустив файл winice.exe, находящийся в каталоге с программой. Теперь при нажатии сочетания клавиш [Ctrl]+[D] должно появиться черное окно SoftICE (при разрешении 1024x768 оно занимает ровно половину экрана). При нажатии [Ctrl]+[Alt]+[C] оно появится в центре экрана.

Выход из SoftICE в Windows можно осуществить повторным нажатием [Ctrl]+[D], однако значительно проще для этих целей использовать клавишу [F5].

Остальные программы в дополнительной настройке не нуждаются и разобравшись с ними самостоятельно будет совсем не сложно.

Таким образом, на сегодня все. Ищите/смотрите упомянутые в статье программы, изучайте документацию, а в следующем выпуске мы приступим непосредственно к рассказу о том, происходит игровой взлом. ■





Стандартные КОДЫ

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Age of Empires 2: Conquerors

Нажмите ENTER во время игры и вводите нижеследующие коды:

ROCK ON — 1000 единиц Stone.
LUMBERJACK — 1000 единиц Wood
ROBIN HOOD — 1000 единиц Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 единиц Food

MARCO — открыть карту
POLO — убрать туман войны
AEGIS — все производится и строится намного быстрее

NATURAL WONDERS — под нашим контролем — сама природа!

RESIGN — проигрыш
WIMPYWIMPYWIMPY — тоже проигрыш
I LOVE THE MONKEY HEAD — дает VDML
WOOF WOOF — летающие собаки
FURIOUS THE MONKEY BOY — маленькая обезьянка

HOW DO YOU TURN THIS ON — машина типа Cobra

TORPEDO# — убить оппонента #
TO SMITHEREENS — юнит типа Saboteur
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов
I R WINNER — выигрыш

Dark Reign 2

Чтобы поиграть в любую миссию, нужно открыть Свойства ярлыка к Dark Reign 2 и добавить в конце строчки Target следующее: -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio". Например, вся строчка может выглядеть так: C:\Games\dreign2\dr2.exe -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio".

Начните игру и кликните на кнопке Tools в нижнем правом углу экрана. Выберите "load" в следующем меню. Отсюда можно выбрать любую кампанию, которую вы хотите поиграть. Как только она загрузится, снова кликните на Tools, затем на Play Mission. Таким образом можно посмотреть все вставки и даже то, как разработчики их делали.

Deus Ex

Возвращаясь к списку предметов, а также отдельно взятых врагов и NPC. Напоминаю,

для начала зайдите в директорию deusex/system и откройте файл user.ini. Найдите там биндинг кнопки T. Если таковой присутствует, сотрите строку и впишите t=talk. Если этого биндинга нет вообще, выберите отдельную строчку и впишите все то же t=talk.

В процессе игры нажмите T, сотрите линию Say и введите set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True.

Введите summon X — получить X (предмет, врага или NPC; список см. ниже, приведены через точку с запятой).

spawnmass X # — получить X в количестве #.
Sodacan; Candybar; Liquor40oz; SoyFood; VialAmbrosia; Rebreather; AdaptiveArmor; Binoculars; BallisticArmor; LiquorBottle; Credits; WineBottle; Cigarettes; MedKit; VialCrack; Flare; FireExtinguisher; Cat; Rat; Mutt; mj12troop; mj12commando; unatcotroop; militarybot; bummale; bumfemale; doctor; nurse; cop; riotcop; doberman; Seagull.

Heavy Metal FAKK2

Значится, так. Выбираем в меню Video/Audio —> Advanced Options —> Checkmark Console. Во время игры вызываем консоль известным телодвижением в сторону тильды (~). Вводим:

god — режим бога
notarget — враги не атакуют
noclip — режим ходьбы сквозь стены
give all — все оружие и все предметы (включая аптечки, воду и так далее)
health 100 — полное здоровье
eventlist — показать все возможные команды консоли
map # — переключиться на карту #

Карты в алфавитном порядке (через точку с запятой): blood; cemetary; cliff1; cliff2; creeperpens; end; fakkhouse; fog; gruff; gruff_cinema; homes1; homes2evil; homes2good; intro; landersroost; oracle; oracleway; otto; over; shield; swamp1; swamp2; swamp3; towncenter_evil; towncenter_good; training; under; water; zoo.

Icewind Dale

Создаем предметы и вызываем Джеффа. Убедитесь, что у вас стоит последний патч (см. компакт-диск прошлого номера). Проверьте, вписано ли у вас "Cheats=1" под Game Options в файле icewind.ini.

В процессе игре нажмите Ctrl+Tab и вводите следующие коды:

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("XXXX"), где XXXX — код для предметов:
SCRL1Q — Scroll of Vampiric Touch

SCRL04 — Protection from Cold
SHLD06 — Large Shield +1
SW1H01 — Bastard Sword
SW2H01 — Two Handed Sword
WAND02 — Wand of Fear
XBOW03 — Heavy Crossbow of Accuracy
AMUL01 — Necklace of Missiles
AROW07 — Arrow of Dispelling
AX1H01 — Battle Axe
BELT02 — Golden Girdle
BLUN05 — Mace +1
BOLT02 — Bolt +1
BOOK03 — +1 Con
BOOT01 — Boots of Speed
BOW01 — Composite Long Bow
BRAC06 — Gauntlets of Ogre Power
BULL02 — Bullet +2
CHAN06 — Mithril Chain Mail +4
CLCK02 — Cloak of Protection +2
DAGG03 — Dagger +2
DART02 — Dart +1
HALB02 — Halberd +1
HAMM03 — War Hammer +2
HELM03 — Helm of Glory
MISC35 — Horn Coral Gem
POTN03 — Potion of Hill Giant Strength
PLAT05 — Full Plate Mail +1
RING01 — Ring

Вызовите консоль по команде Ctrl+Tab и введите один из нижеприведенных кодов:

CheatersDoProsper:JeffKAttacks()
CheatersDoProsper:JeffKDefends()

Star Trek Deep Space 9: The Fallen (Demo)

Пропустить первый уровень

Если вам настолько надоел первый уровень, что хочется поиграть сразу на втором, то достаточно поменять местами файлы M05_Siskol1A.dsm и M05_Sisko1B.dsm, что лежат в директории maps. Теперь вы будете начинать игру сразу на втором уровне. А третьего в демке попросту нет...

Поиграть за Киру или Ворфа

Откройте файлы user.ini, default.ini, defuser.ini и ds9.ini. Замените там везде строчку Class=PLYR.DS9_Sisko на Class=PLYR.DS9_Kira или Class=PLYR.DS9_Worf.

Теперь, когда вы начнете игру, сначала покажут анимацию смерти персонажа и проиграют соответствующую мелодию. Затем карта загрузится, и вы сможете нормально поиграть за Киру или Ворфа ("Спока, Спока!" — громко скандирует общность, вскормленная на приключениях "Энтерпрайза").

А теперь, собственно, чит-коды

Для начала вам придется отказаться от вышеупомянутых персонажей. Иначе придется в чите писать не "ds9_sisko", а "ds9_kyra" или "ds9_worf", в зависимости от персонажа. Так вот. Нажмите Tab и введите "set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true". Теперь можно.

god — режим бога
allammo — весь боезапас
fly — режим полета
walk — режим ходьбы
ghost — режим прохождения сквозь стены
killpawns — убить всех врагов
invisible — невидимость персонажа для врагов

OPEN [карта] — загрузить карту из директории "maps"; расширение, естественно, .dsm. Обе карты — см. в директории или чуть выше.

START [карта] — то же самое, что и предыдущий пункт

Например:

OPEN M05_SISKOL1A — начать на Level 1, Part A

OPEN M05_SISKOL1B — начать на Level 1, Part B

BEAMDOWNITEM [предмет] — вызывает предмет или оружие пред ваши светлые очи. Список следует:

DS9_TRICORDER
DS9_MEDKIT (включая 1 Health и 1 Antitoxin)
DS9_FLASHLIGHT (simms beacon)
DS9_ARMORBELT (shield emitter)
DS9_PHASER (key 1)
DS9_FEDERATIONPHASERRIFLE (key 2)
DS9_FEDERATIONPHOTONGRENADELAUNCHER (key 4)

DS9_M4RIFLE (key 6)
SET JUMPZ [значение] — значение высоты прыжка. По умолчанию 400. Попробуйте 2000 — сможете на скалы запрыгивать!

RMODE [значение] — качество рендеринга. Реально влияет на скорость игры. Нормально — 5, как в Doom — 2. Экспериментируйте на здоровье ;)

SET DS9_SISKO FATNESS 255 — теперь Сиско выглядит как натуральный герой сказки Юрия Олеши. Нормальный режим — 128, "тонкость" регулируется по значению от 1 до 127, "жирность" — 129-255.

SET DS9_MALENSIGN FATNESS 255 — теперь не только Сиско будет толстяком...

SET DS9_FLASHLIGHT CHARGE 9999 — батарейки для simms beacon. По умолчанию — 800.

Эти клавиши работают с включенными чит-кодами:

F8 — сменить взгляд от первого лица на взгляд от третьего

F9 — снять скриншот.

Star Trek Voyager: Elite Force (Demo)

Вызываем консоль тильдой (~) прямо во время игры. Вводим "sv_cheats 1" в консоли и получаем доступ к читам:

god — режим бога
noclip — прохождение сквозь стены
undying — 999 брони, 999 здоровья
map brig — секретный уровень
give # — получить предмет #

Предметы:

Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
All

Submarine Titans

Одним нажатием ENTER во время игры вы получите доступ к...

FOW — открыть карту
TECH — все технологии
ENERGY — полная энергия
AIR — полный запас воздуха
SILICON — полный силикон (для силиконов)
METAL — 1000 Metal
GOLD — 1000 Gold
CORIUM — 5000 Corium
EXITON — 1000 Gold, 5000 Corium, 10000 Metal

Unreal Tournament

Забавно посмотреть на врагов. Нет, не ботов.

По вызову консоли (~) наберите **summon unreal.[opponentname]**, где [opponentname] — это:

warlord; titan; stone titan; squid; slith; skaarj; skaarjwarrior; skaarjscout; skaarjlord; skaarjberserker; skaarjassassin; iceskaarj; skaarjtrooper; skaarjsniper; skaarjofficer; skaarjinfrantry; skaarjgunner; queen; pupae; nali; nali-priest; mercenary; mercenaryelite; manta; giantmanta; cavemanta; krall; lesserkrall; krallelite; gasbag; giantgasbag; fly; devilfish; cow; baby-cow; tentacle; brute; lesserbrute; behemoth; bots; skaarjplayerbot; humanbot; malebot; maletwobot; malethreebot; maleonebot; femalebot; femaletwo-bot; femaleonebot; nalirabit; horsefly; blob; biterfish; bird1; parentblob; horsefly-swarm; deadbody-swarm; biterfishschool.



Шестнадцатиричные КОДЫ

Роман AKA Docent
romanakadocent@mail.ru

Cleopatra

Запускающий файл: Pharaon.exe.

Деньги — EA5244. (FF FF FF). В начале каждой новой миссии значение по этому адресу надо обновлять заново. Также придется обновлять, если в течение миссии деньги кончились.



Игровые ресурсы

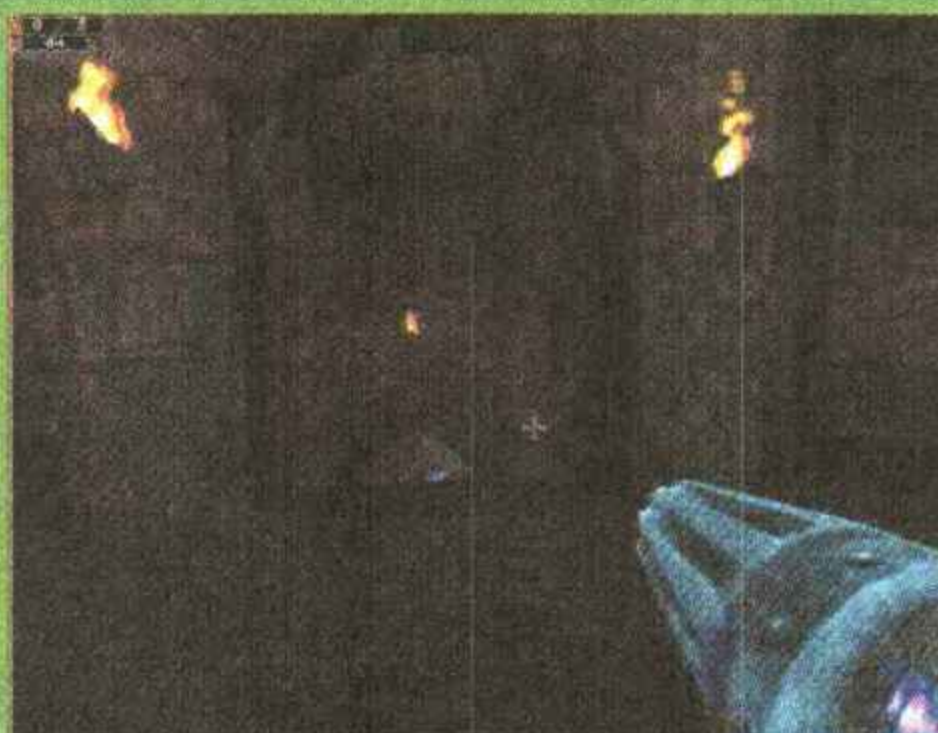
В этом разделе я рассказываю о том, где в некоторых играх находятся файлы со звуковыми эффектами, музыкой, видео, картинками, графическими элементами и прочими вещами. Затем выдернутые картинки и графические элементы можно использовать, например, в качестве заставки на рабочий стол, применить для каких-нибудь дизайнерских работ или просто отредактировать на свой лад в каком-нибудь графическом редакторе. Звуки и музыку можно изменить или использовать при создании своих звуковых файлов и ремиксов. Также иногда в играх встречаются различные скрипты в виде текстов и наборов числовых значений, отредактировав которые, можно добиться различных дополнительных возможностей и приколов. В общем, читайте и сами решайте, что для чего вам может пригодиться.

Kiss: Psycho Circus

Элементы интерфейса игры в форматах .psx и .bmp находятся в следующих каталогах:

В игре используются скрипты с описаниями монстров, оружия и т.п. Изменяя скрипты, можно добиться интересных эффектов. Большая часть параметров имеет комментарии на английском, которые начинаются после знака ";". Итак, вот скрипт с параметрами монстров, оружия и еще кое-чего: <каталог с игрой>\mapdata\external_data.txt, а вот скрипт с сообщениями, которые выдает игра: <каталог с игрой>\mapdata\mapmessages.txt. Еще кое-какие скрипты есть тут: <каталог с игрой>\dev\cheat.scr и еще во всех подкаталогах этого каталога.

Мультики этой игры в формате .smk лежат тут: <каталог с игрой>\movies*.smk. Подробнее об этом формате, а также о формате .bik, читайте далее.



Музыка находится тут: «каталог с иг-

The screenshot displays the Cheat Engine application window. The interface is divided into several sections:

- Top Left:** "Process ID" field with a dropdown menu.
- Top Center:** "Addresses found" section with a large list box.
- Top Right:** "Begin address" (400000) and "End address" (200000) fields.
- Middle Left:** "Address" field (containing a red '4'), "WRITE" and "READ" buttons, and a "Value" field.
- Middle Right:** "Value to search" field, "Pattern" field, and "Freeze setting" section.
- Bottom Left:** "Search mode" section with radio buttons for "Normal", "Advanced", and "Progressive". Below it is a "NONE" dropdown and a row of icons.
- Bottom Center:** "Values to write in memory" section with a large list box (containing a red '3'), a "FREEZE" button, and a row of buttons labeled "1", "2", "Poke", "Poke all", and "SAVE".
- Bottom Right:** "Monitor" section with a large list box (containing a red '6') and a row of buttons.

рой>\samples*.dat. Нужен соответствующий редактор.

Трассы: <каталог с игрой>\circuits*.dat.



MDK 2

Все игровые данные, графика, аудио, скрипты и прочее лежат здесь: <каталог с игрой>\data*.zip. Это обычные zip-архивы.

Cleopatra

Вся музыка и звуковые эффекты в форматах .wav и .mp3 находятся в подкаталогах по пути <каталог с игрой>\audio\.

Все скрипты, содержащие параметры персонажей и зданий, находятся тут: <каталог с игрой>*.txt. Причем в этих файлах содержатся достаточно подробные описания на английском языке! Короче говоря, очередной конструктор.

Мультитки в формате .bik находятся здесь: <каталог с игрой>\biks\, в подкаталоге.

Кое-что о формате .bik и .smk

Теперь, как и обещал, немного о видеоформате, используемом во многих играх. Итак, файлы роликов в этом формате имеют расширения *.bik или *.smk. Такие файлы места занимают меньше, чем файлы формата .mpeg или .avi, но при этом качество изображения в них значительно лучше. Файлы этого формата можно как просматривать, так и редактировать; можно также конвертировать в него файлы формата .avi. Еще можно создать такой мультитк из нескольких файлов формата .bmp — примерно по той же схеме, как делают анимированные gif-файлы или тот же .avi. Для этого существуют различные утилиты. Если вас заинтересовала эта тема, то можете скачать какую-нибудь из таких программ, различные примочки, да и почитать подробнее об упомянутых форматах на сайтах:

www.smacker.com и www.mclusky.co.uk

Программа называется RAD Video Tools. ■



ARK
СИСТЕМ

ПРОИЗВОДСТВО CD,

CD-ROM, Video CD

Москва, ул.Новослободская, д.14/19, стр.7, оф. 311

E-mail: matimex@morbank.com



(095) 978-2676 / 978-5644

Железные НОВОСТИ

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

GeForce2 — беспредел...



Сентябрь уж наступил давно, и вместе с ним агрессивно наступает на рынок 3D ускорителей компания nVidia. Верный адепт этой фирмы — Creative Labs — начинает изготовление поистине умопомрачительных ускорителей на базе чипа GeForce2 Ultra. Если вы считали до этого, что "джифорс" — это круто, то, вероятно, кардинально пересмотрите свое мировоззрение. Новый агрегат повергает в прах сиюминутные устои монумента игровых видеоадаптеров. Производительность этой микросхемки вызывает трепет в коленках у всех господ-специалистов по трехмерной графике. Ultra способен обрабатывать 31 миллион треугольников, или 1 миллиард (вдумайтесь в эту сумму) пикселей в секунду. Страшно подумать! Это, я вам скажу, беспрецедентная мощь. По заявлению nVidia, такая производительность всего лишь в два раза меньше той, что необходима для воспроизведения фотореалистичной графики. Уже сейчас на экраны из Giants: Citizen Kabuto, сделанные с использованием нового "джифорса", просто страшно смотреть.



Подробные технические характеристики пока скрыты в тумане, однако точно известно, что память будет DDR (ничего удивительного) с рекордной (все относительно) часто-

той 250 Mhz. Вполне предсказуемы также и примерные ценовые характеристики платы. Бесплатно, конечно, раздавать ее никто не собирается, а вот за 500-600 баксов, я думаю, купить такое чудо сможет любой получающий стипендию геймер.

От себя могу добавить, что нет предела совершенству, и в недалеком будущем рубеж реалистичной графики будет, несомненно, взят. Пока наилучшие шансы для такого рывка у фирмы nVidia.

Тарелочка с зеленой каемочкой

Несколько месяцев назад на выставке "КОМТЕК-2000" знаменитая своим фарфором компания "НТВ+" объявила о новом перспективном способе доступа в Интернет. Говоря популярно — все счастливые обладатели одноименных комплектов из спутниковой тарелки и специального ресивера смогут получить высокоскоростной доступ за прямотаки смехотворную сумму в двадцать-тридцать долларов в месяц.



Однако это радостное и по всем параметрам приятное известие было несколько омрачено вторжением невежественных, но от этого не менее грозных омоновцев в главный офис компании "МедиаМост", которая, собственно, и выступала застрельщиком проекта. Не могу точно вам сказать, кто сказал "фас" этим во всем отношении приятным господам, однако по слухам из телевизора дело было в неуплате налогов или подобных глупостях. Очевидно и по-человечески понятно, что из позиции "лицом в пол" даже самый талантливый организатор не сможет реализовать ни один, даже самый простецкий замысел. Поэтому про проект некоторое время слышно не было. Но птица-феникс воз-



родилась из пепла и вернулась к нам уже не одна, а под ручку с большим и серьезным дядей "зеленая тарелка". Кто этот дядя? Да вы его знаете... Нет, это не генерал Лебедь с новой предвыборной программой. Это всего лишь корпорация Интел — крупнейший в мире производитель процессоров.

"Совместная акция Intel и "НТВ интернет" сделает высокоскоростной обмен данными в Интернет доступным для массового пользователя" — таким вот рекламным плакатиком размахивала намеренно пресс-служба "Интел". Меня лично поначалу удивило — куда это наш процессорный гигант примазался. По природной наивности можно, конечно, предположить, что именно этой компанией будут производиться интерфейсные платы для комплектов. Но в суровой действительности все куда прозаичней и, я бы сказал, комичней. Оказывается, всем счастливым обладателям широкого канала в И-нет прямо-таки жизненно необходим мощный процессор, который сможет адекватно справляться со всеми прелестями быстрой связи. А предоставит вам такой процессор фирма... Здесь можно красным фломастером дописать "Дешевый высокоскоростной доступ с дорогими процессорами от "Интел".

Кстати, если вы вдруг не знаете: через тарелку можно только принимать данные, а для отправки используется другое соединение, как правило, модемное. Так что не торопитесь, приобретя тарелку, показывать язык провайдеру, он вам еще пригодится. А в общем, если не считать двойных затрат на провайдера и "НТВ Интернет", скорость хорошая во всех отношениях. Лично пробовал.



MP3-плеер для гулящих...

Не желая терять деньги на славном семействе аудиоплееров под торговой маркой Walkman и опасаясь отстать от моды, компания Sony порешила выпускать MP3-плееры с одноименными названиями. Спецификация устройства пока не известна, однако и на этот случай жизни имеется у меня один рецепт... Возьмите самый крутой из имеющихся



на рынке MP3-агрегат, добавьте два-три модных прикамбаса, разбавьте какой-нибудь фирменной технологией, хорошенько перемешайте, и — вуаля! — спецификация нового плеера готова.

В качестве носителя новые Walkman'ы собираются утилизировать карты памяти **Memory Stick** (рус. "палка-копалка"). Это эксклюзивная, и потому никем более не поддерживаемая разработка самой Sony, по сути и цене — обычная flash-память. Вполне логичный маркетинговый шаг, правда, нерадостный для большинства меломанов. А чему радоваться-то? Ведь всем известно, что главная беда MP3-плееров — малое количество памяти и, соответственно, малое количество хранимых в ней минут музыки. И вместо того, чтобы придумывать дешевые носители, фирмы-производители все норовят изобрести какой-нибудь собственный вариант на основе дорогой flash-памяти. **Memory Stick** — яркий тому пример. Обрадоваться такому носителю могут, наверное, только владельцы более или менее свежих моделей видео- и фотокамер производства Sony, которые также поддерживают этот тип памяти.

Самоуверенно предполагаю, что мои сердитые предсказания подтвердятся, как только Sony опубликует точные технические характеристики плеера. Если не подтвердятся, то обязуюсь публично съесть свежий номер "Игромании" вместе с диском и без соли.

SEGA? Нет!?

Трагедия в духе Тургенева, дорогие мои друзья и товарищи, разыгрывается на прилавочных просторах не нашей родины. Хотите узнать состав действующих лиц?

Компания **SEGA** сетью вытягивает из омота непопулярности свою **Му-Му** (по совместительству приставку



Dreamcast). Сетью с неоднозначным названием **SEGANet**. Аж целых двенадцать онлайн-игр (для начала) получат в свое распоряжение счастливые владельцы вышеуказанных приставок. И казалось бы, счастье близко. Вот оно — прячется за кокетливыми изгибами джойстика, маня соблазнами Интернет и боевым безумием десматча. Но...

Но злобным **Герасимом** маячит на горизонте новый кумир — золотой телец свежего тысячелетия. Несет его под широкой подмышкой конкурирующая корпорация **Sony**. Имя ему — **PlayStation2**.



Паника и трепет финансовый волнами расходятся от этой грозной поступи, предвещающая пришествие нового бога геймеров. И что же, спрашиваю я вас, уважаемые читатели, делать закланным на алтарь Dreamcast'овцам, как не искать спасительных путей?

"Тятя, тятя, наши сети притащили мертвеца", — резюмируют свои финансовые отчеты инженеры и маркетинговые специалисты фирмы **Sega**. Оно и понятно, никакой **SegaNet** не вытащит уже дитяню Dreamcast из вечной реки забвения... Аминь. Поставим свечку за упокой души очередной консоли.

Не цена...

Странные метания происходят внутри компании **Samsung**. Пытаясь охватить все области рынка компьютерной (и не только) периферии, фирма начинает производство оригинальных **принтеров**. И вернее будет сказать не "начинает", а "продолжает", так как в прошлом за ней были уже замечены подобные поползновения. И, если мне не изменяет память, на одном из "Комтеков" (не спрашивайте, в каком году) я любовался на струйные агрегаты от **Samsung**.

Однако в общем и целом производство печатающих устройств — несколько необычная для компании

область деятельности. И тем более удивителен факт анонсирования ею рекордно дешевого **лазерного принтера** для домашнего использования. Цена действительно впечатляет — каких-то **199 \$** (на целый доллар меньше двухсот) за 600 dpi, 8 страниц в минуту, 35Mhz встроенный RISC-процессор и 2 Мб памяти впридачу. Кстати, подопытный называется **ML-4500**.

Конечно, погоня за дешевизной — само по себе дорогое занятие, однако в данном случае, как мне кажется, наблюдается начало новой волны. Буквально цунами под названием "лазерная печать в массы!". И нет ничего удивительного, именно так шли к рядовому покупателю многие изначально труднодоступные периферийные устройства. ■



Absolute Games

<http://www.ag.ru>



Он еще не знает
про **Absolute Games**

Крупнейший в России
игровой сайт.



Монитор с точки зрения человека

Советы по
выживанию в
условиях
кибернетизации
общества

Doctor
rod@igromania.ru

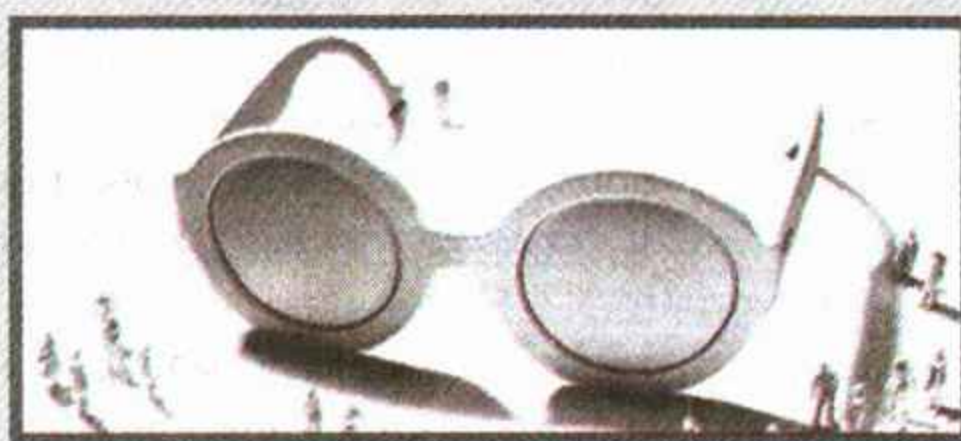
Проблемы влияния компьютера на здоровье, моральный облик и материальное благосостояние его владельца уже давно и прочно занимают место в ряду газетных тем, доступных для понимания самой широкой общественности. Общественность твердо знает, что компьютер — страшный враг кошелька и семейного счастья, губитель организма и смысл жизни подростков с нездоровым цветом лица, спасающихся от столкновений с суровой реальностью. Постулаты за номерами один и три я предоставляю раскрывать адептам точной фактики, чьими стараниями живы листки типа "Свеча" или куда-то там "Экспресс", а на себя возьму смелость направить беседу в сторону трагичной дилеммы "компьютер vs. здоровье". Основной обсудить этот вопрос у большинства из нас (геймеров/компьютерщиков/редакторов журнала "Игромания") более чем достаточно; кроме того, четырехлетний стаж студента медвуза позволит мне насытить текст должной объективностью и открыть огонь на поражение по никчемным предрассудкам.



Происхождение видов

Поскольку не вызывает сомнений тот факт, что, при прочих равных условиях, наиболее эксплуатируемым органом в процессе общения с компьютером являются глаза, им, в первую очередь, и посвятим разговор. Точнее, посвятим его монитору — лютому врагу и ненавистнику нашего органа зрения. Львиная доля статьи будет занята минимально необходимыми знаниями в области устройства мониторов, ибо от этой теории мы будем отталкиваться при дальнейших практиче-

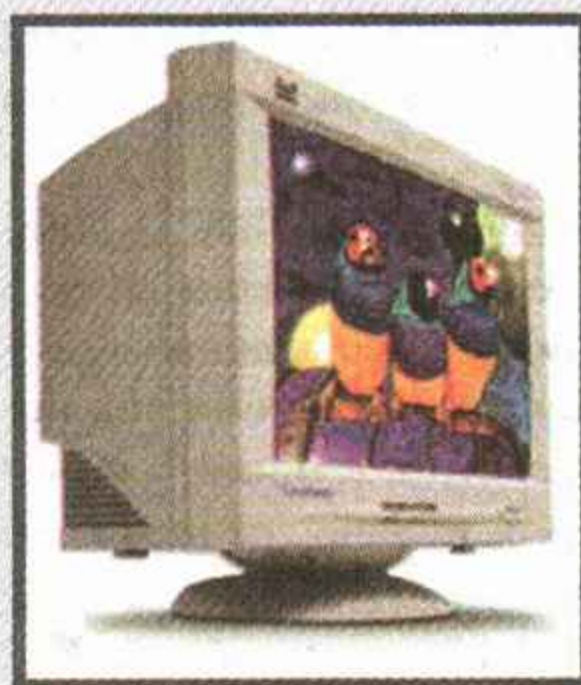
ских умозаключениях. Эти последние будут полезны как для тех, кто уже давно хищно поглядывает на собственный бумажник с целью опустошить его во славу качественного изображения — то бишь купить новый монитор, так и для тех, кто покупать ничего не собирается, но не хочет раньше времени украшать свое лицо оптическим прибором типа "очки". Приступим.



Весь спектр незаменимых в быту устройств вывода информации по кличке "мониторы" поддается классификации, включающей следующие классы:

1) **Самый обширный и представительный класс CRT-мониторов, или мониторов с электронно-лучевой трубкой (Cathode Ray Tube, как зовут ее на языке Шекспира).** С 99-процентной вероятностью могу утверждать, что именно на таком мониторе вы рвете ботов в Ку3 или совершаете вечерний моцион в Интернете. Распространенности CRT-мониторов нет предела; по крайней мере, все их потенциально конкурентноспособные коллеги пока что едва научились говорить "агу-агу".

2) **Второе место в плане концентрации**



на единицу площади держат LCD-мониторы, они же жидкокристаллические дисплеи. Несмотря на не подлежащую сомнению перспективность этих устройств, реали-

стичный подход к жизни заставляет меня отказаться от их подробного разбора. Ну кто из вас пользуется такими? Поднимите руки. Вот — все воздержались.

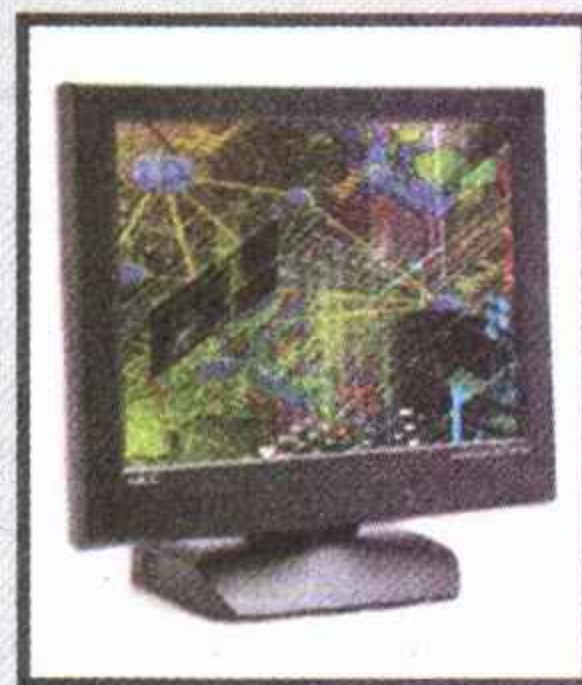
Собственно, на этом классификацию можно было бы и закончить, ибо прочие известные науке технологии выделки мониторов на данный момент вообще не представляют для нас практического интереса, но тем не менее для полноты охвата помянем и их. Итак:

3) **Плазменные мониторы.** Эти экзотические для обывателя устройства можно увидеть выполняющими роль информационных табло. См. их на улицах города. А увидев, представьте уменьшенный аналог такого экрана у себя на столе — это и будет плазменный монитор для PC.

4) **FED-мониторы.** Аббревиатура раскладывается как Field Emission Display. Можно сказать, что они совмещают элементы CRT-и LCD-технологий, давая хорошее и четкое изображение при весьма малой толщине.

5) **Мониторы, построенные по технологии Light Emission Plastic (LEP).** Это ноу-хау еще пару лет тому находилось в стадии монохромных желто-черных экранов толщиной в несколько миллиметров. Но около трех месяцев назад компания Seiko-Epson, главный вдохновитель прогресса LEP, подарила человечеству полноцветный LEP-монитор. Однако это не означает, что вам уже пора начать отслеживать его в знакомых компьютерных фирмах. Вряд ли вам пригодится монитор площадью в 2,5 квадратных дюйма и с разрешением экрана 200x150 пикселей. Разве что в тетрис играть...

Вот так примерно обстоят дела с мониторами. Далее попытаюсь расширить ваши по-



знания по доминирующему типу — CRT-мониторам, одновременно давая рекомендации, как с ними бороться — чтобы победителями вышли ваши глаза.

Истинная жизнь CRT-мониторов

Давайте немножко вскроем брюхо этого девайса и проведем ознакомительную экскурсию по его внутренностям. Самый ценный орган — вакуумная электронно-лучевая трубка, передняя внутренняя поверхность стекла которой покрыта люминофором. По слою люминофора бьют электронные лучи (пучки электронов), испускаемые электронными пушками. Луч попадает на структурный элемент люминофорного слоя — триаду, состоящую из трех точек, каждая из которых соответствует красному, зеленому и синему цветам. В результате точки светятся с различной интенсивностью, создавая в комбинации нужный оттенок того или иного цвета. Например, свечение всех трех точек с одинаковой максимальной интенсивностью даст белый цвет (аддитивная, основанная на сложении цветовая система).

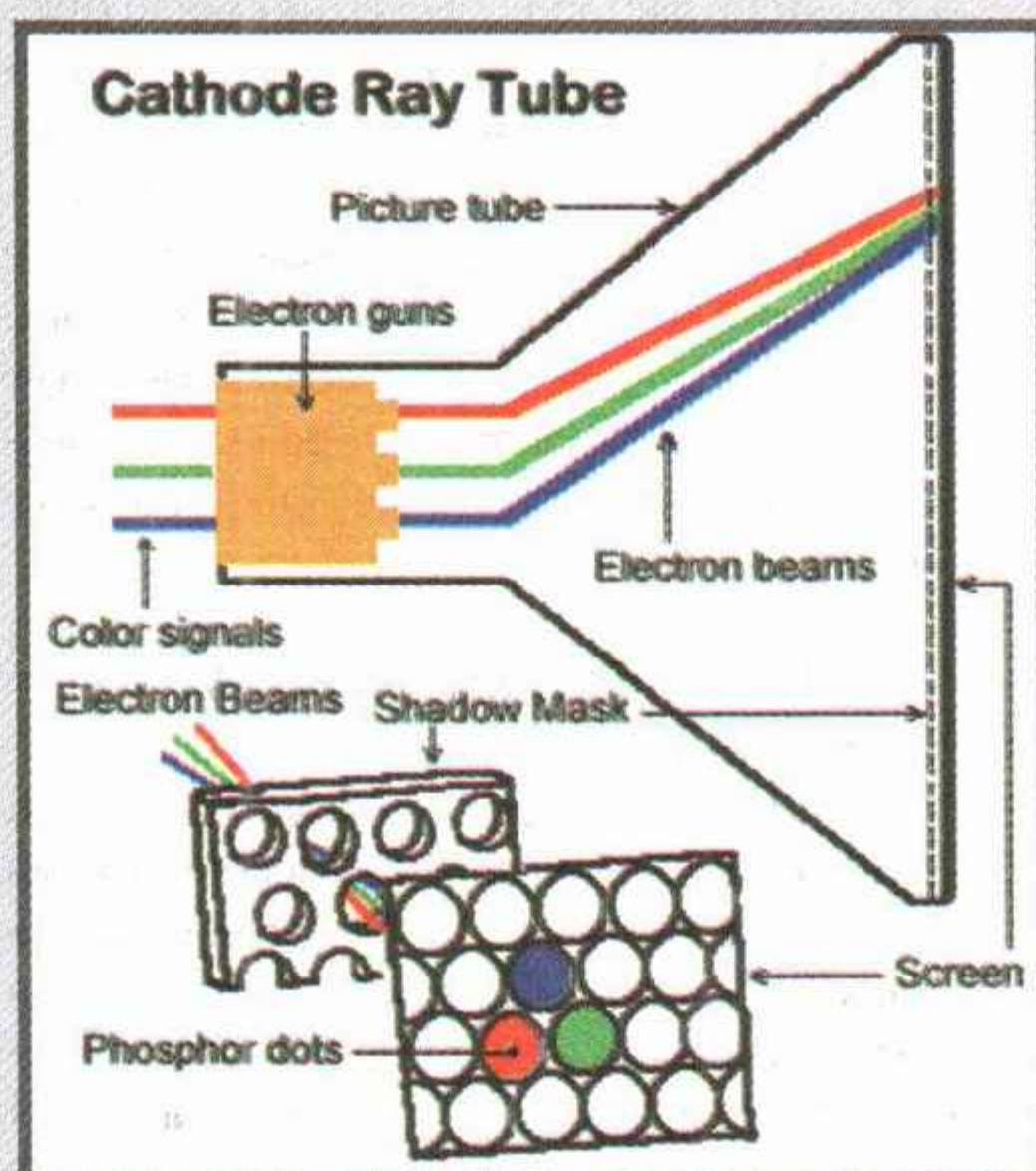
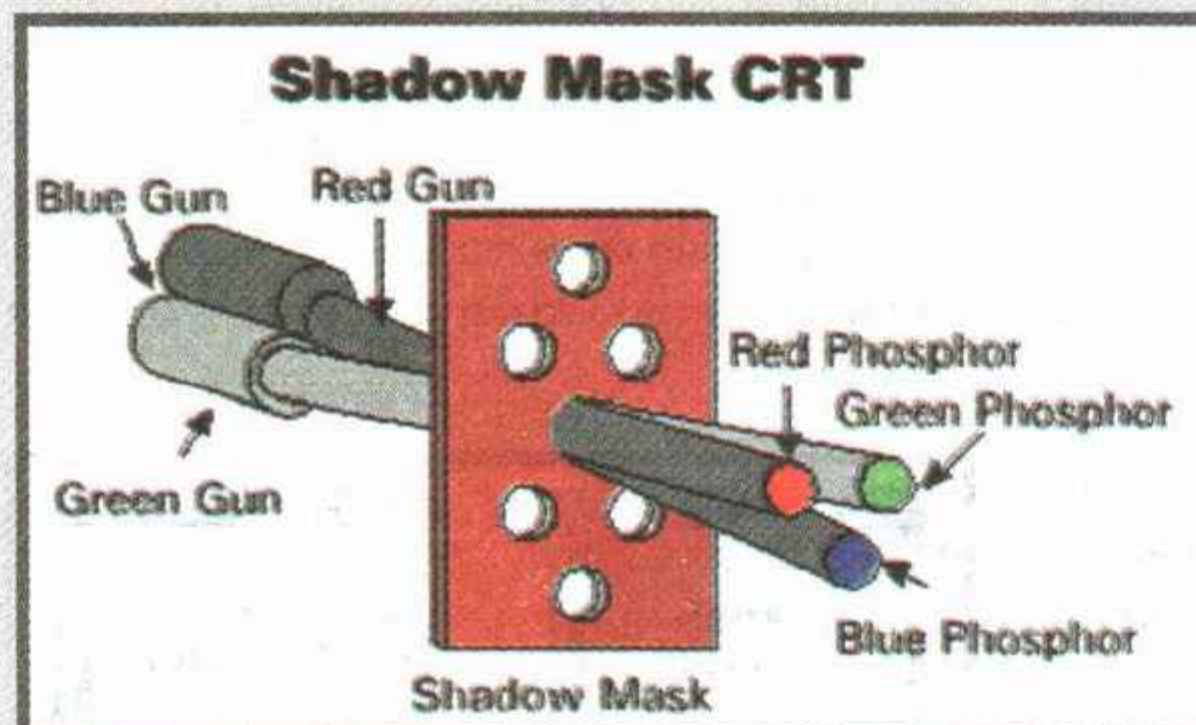


Схема электронно-лучевой трубки

Каждому из трех основных цветов соответствует своя электронная пушка, т.е. на красные точки должен попадать только луч из «красной» пушки и т.п. В целях достижения такого эффекта используется металлическая маска (решетка), строение которой зависит от типа кинескопа. Существует два основных типа масок: теневая и щелевая. Теневая маска физически представляет собой инваровую (сплав железа и никеля) сетку, через ячейки которой и проходит луч, попадая на предназначенный для него элемент триады. Управление лучом осуществляется установленной на борту монитора электроникой, от которой во многом зависит качество изоб-

ражения. Еще одна важная составляющая качества — минимальное расстояние между одноцветными элементами триад. Эта константа в случае с теневыми масками называется dot pitch. Очевидно, между dot pitch и качеством изображения существует обратная зависимость — чем меньше шаг точки, тем краше картинка. Теневые маски крайне распространены — вы можете увидеть их, если аккуратно распилите соответствующие модели мониторов фирм Hitachi, Samsung, Viewsonic, LG и многих других.



Теневая маска

Щелевая маска отличается от теневой тем, что состоит из вертикальных линий, а триады в данном случае имеют форму вертикального эллипса. Вышеупомянутая константа здесь называется slot pitch. Опять же, минимизация slot pitch есть верный шаг на пути повышения качества картинки. Верным адептом щелевой маски является известная фирма NEC.

Третьим распространенным типом кинескопов являются трубки с апертурной решеткой (aperture grill). В них вместо триад применены тончайшие вертикальные люминофорные нити, содержащие полосы трех основных цветов. Скажем, такая технология лежит в основе Sony'вских трубок Trinitron. Роль маски в них играет микроскопической толщины фольга с процарапанными вертикальными линиями, закрепленная с помощью горизонтальной проволоки (или двух-трех, в зависимости от размера диагонали монитора), тень от которой проявляется в виде горизонтальной полосы.

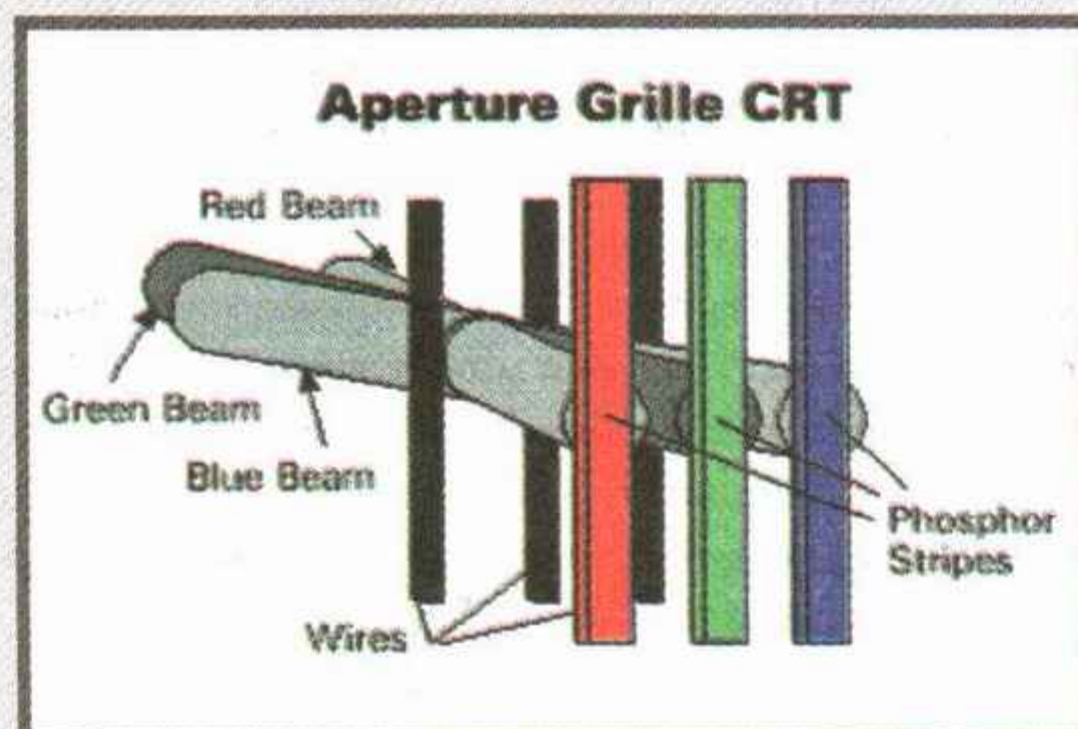


Схема апертурной решетки

Качественный критерий подобных мониторов называется strip pitch; небольшую его величину можно только приветствовать.

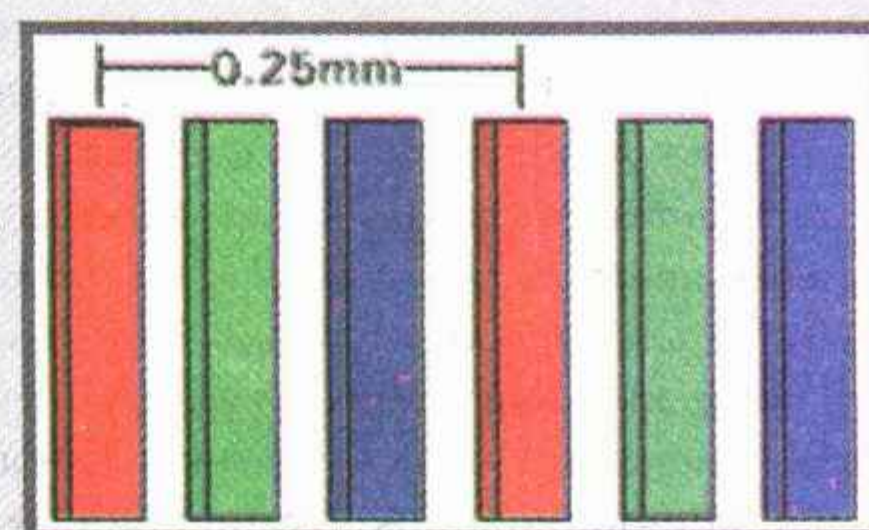
Независимо от типа трубки, принцип выведения изображения на экран един: электронный луч последовательно пробегает по строкам экрана слева направо и сверху вниз. Под лучом вспыхивают и некоторое время излучают свет точки люминофора, создавая изображение. Время циклического бега луча меньше времени угасания люминофорной точки — то есть луч заставляет

точку излучать снова и снова, меняя лишь интенсивность света. Если луч будет обегать весь экран более 25 раз в секунду, человеческий глаз воспримет изображение на экране как стабильное и непрерывное. Однако до определенного предела распрекрасный наш орган зрения будет привередливо щуриться на мерцающий монитор — лишь когда луч начнет обслуживать экран 75 и более раз в секунду, мерцание станет мало-заметно или незаметно вообще.

Также здесь заявляет свои права размер экрана; для мониторов с большей диагональю требования к частоте обновления экрана несколько суровей. Связано это с дурной привычкой периферического зрения более чутко реагировать на движение — а периметр большого экрана вы, фокусируя взор в его центре, улавливаете именно периферическим зрением.

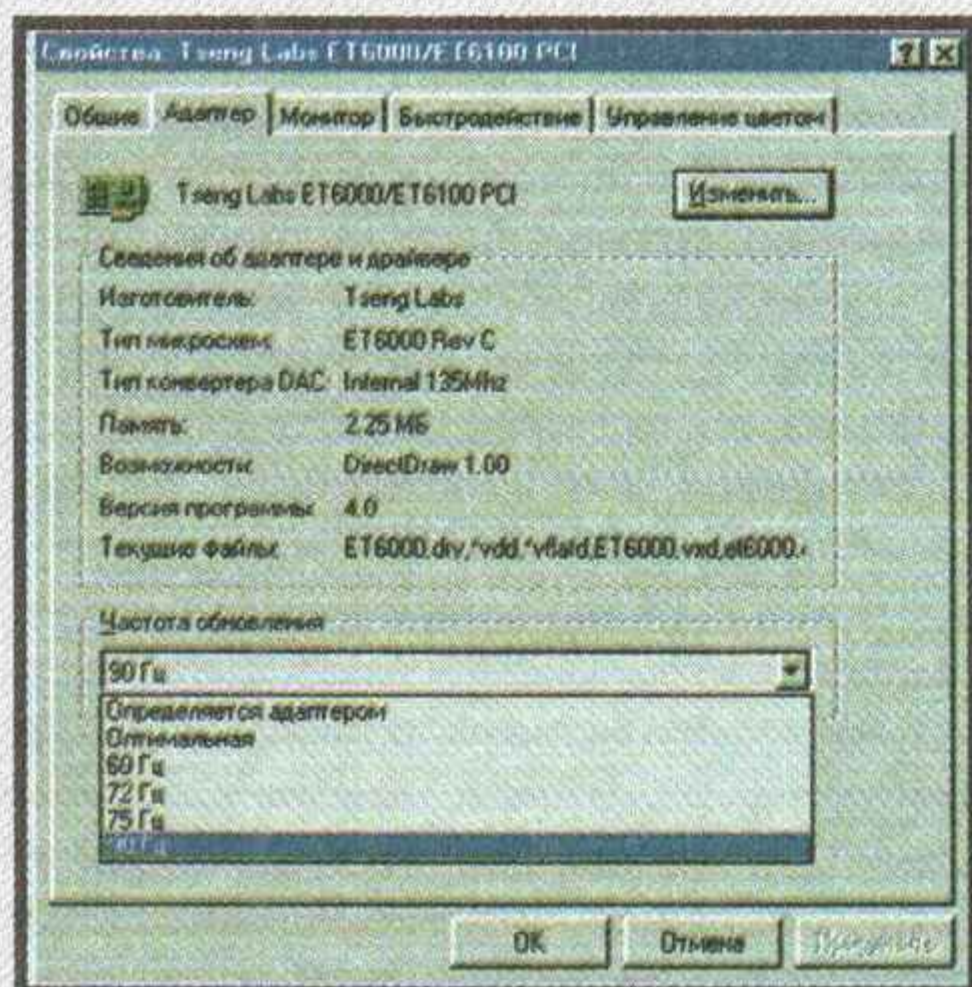
Немного уяснив строение CRT-монитора, перейдем к тем проблемам для физического и психического здоровья, а также элементарного комфорта, которые он вполне способен доставить. Причин для порочного поведения монитора хоть отбавляй, но мы остановимся на нескольких наиболее частых.

1) *Невысокое качество изображения, обусловленное чрезмерными значениями dot/slot/strip pitch.* К таковым относятся все значения, лежащие за пределами 0.28 мм для мониторов с теневой маской и 0.26 для мониторов с апертурной решеткой. Если эти параметры равны и меньше 0.27 и 0.25 соответственно, то про прочих удовлетворительных параметрах монитора можно надеяться на хорошую картинку. Планируя покупку нового монитора, стоит это учитывать.



2) Мерцание изображения. Приемлемый минимум частоты обновления экрана — 85Hz. Те 75, про которые мы упоминали, как стандарт уже неактуальны — при такой частоте утомляются глаза, особенно на больших мониторах. Ну, а если говорить об оптимальной частоте, при которой можно быть спокойным за палочки и колбочки, то она лежит в области 100Hz и выше.

Для неофитов частота обновления экрана нередко представляется не подверженной изменениям величиной; пункт цифрового меню монитора, показывающий "75Hz", видится им смертным приговором. На самом деле, стоит только щелкнуть правой кнопкой мыши на рабочем столе и зайти в "Свойства экрана/Настройка/Дополнительно/Адаптер", как перед вами откроются захватывающие перспективы изменения частоты в лучшую сторону. Очевидно, стоит выставить максимальную из доступных величин и сказать очкам "нет!". Фокус может не сработать при условии, что Windows не известна точно модель монитора; исправить ситуацию можно в соседнем пункте "Монитор".



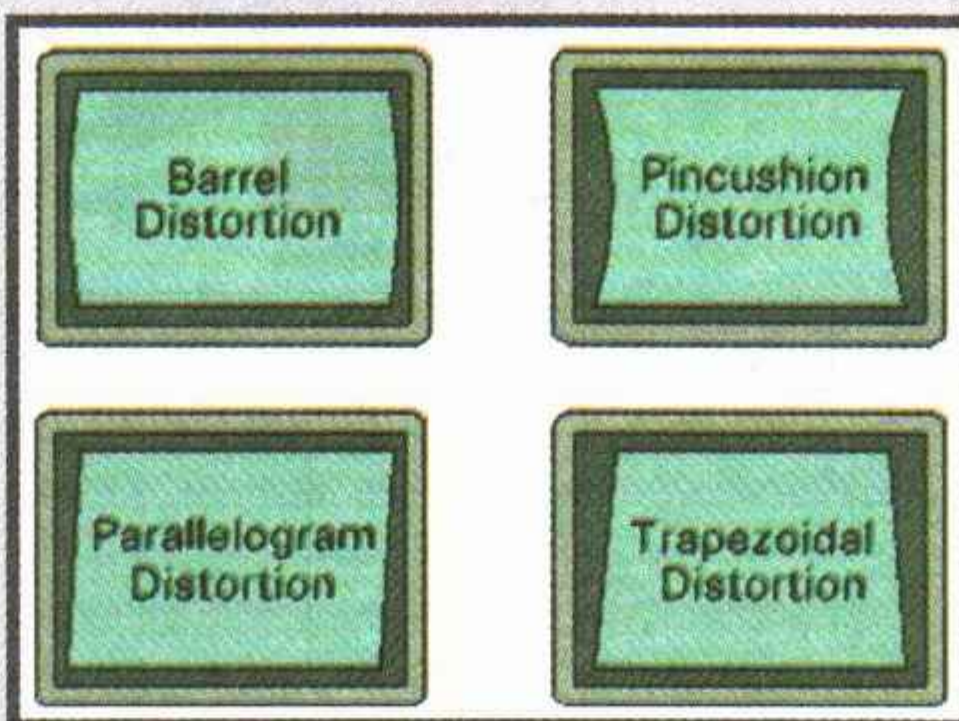
Конечно, нечего и думать добиться частоты обновления в 100Hz на старенькой видеокарте с двумя метрами памяти на борту. Сделайте из нее сувенир, а себе купите любую современную карту — и тогда какие-либо ограничения по частоте перестанут вас волновать.

3) Плохое сведение лучей. В норме лучи от каждой из трех пушек должны попадать строго на соответствующие им элементы триад — условно говоря, "красный" луч не должен задевать "зеленую" либо "синюю" точку люминофора. В случае, если наблюдается размытие изображения и цветная кайма у элементов картинки, стоит заподозрить именно некорректное сведение. Это сложно-устраняемый синдром, поэтому страдающий им негарантированный монитор лучше безжалостно пристрелить, если есть деньги на новый.

4) Нарушенная фокусировка. Возникает,

как правило, из-за погрешности в цепях динамической фокусировки лучей и проявляется нечеткостью изображения на границах экрана. Обычно является врожденным пороком монитора, заметным еще на стадии предпокупочного тестирования.

5) Геометрические искажения. Их создает неправильная калибровка катушек горизонтальной и вертикальной разверток, составляющих отклоняющую систему. Проявляется в виде экзотической формы изображения, например, подушкообразной или трапецевидной. Абсолютное большинство современных мониторов подвержено корректировке такого рода искажений вручную, через цифровое меню. Чтобы убедиться в этом лично, достаточно лишь прошвырнуться по соответствующим пунктам и покрутить туда-сюда бегунки.



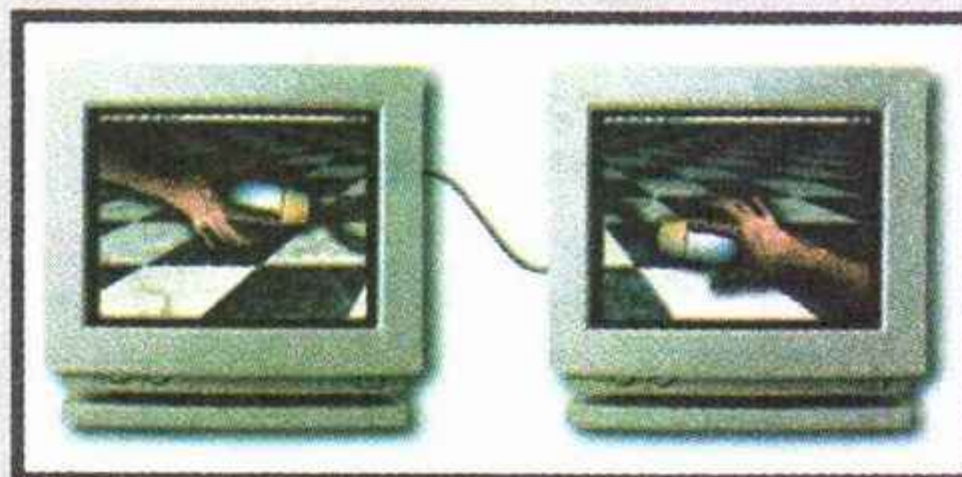
Более запущенная форма геометрических искажений касается неточного воспроизведения геометрических фигур — например, помещенный в центр экрана круг будет неправильной формы, а заведомо равные ячейки настроечной сетки вдруг окажутся разными по форме и площади. Эта проблема относится к разряду трудноразрешимых — простыми манипуляциями с бегунками тут мало чего добьешься.

6) Внезапно возникшие, да так и оставшиеся темные или цветные пятна. Обычно это не более чем результат намагничивания теневой маски/апертурной решетки, произошедшего вследствие влияния внешних магнитных полей либо работы монитора в нерегламентированном положении (скажем, на боку). В последнем случае встроенная система компенсации магнитных полей Земли превращается в систему их усиления.

Неприятность устраняется двукратным нажатием кнопки Degauss (размагничивание) или же несколькими манипуляциями типа "туда-обратно" с кнопкой Power монитора. А вообще, многие современные модели автоматически осуществляют размагничивание при переходе в режим Standby.

При выборе монитора стоит учитывать еще и тот непреложный факт, что две внешне идентичных модели от одного и того же про-

изводителя, даже из одной партии, могут изрядно различаться по неноминальным характеристикам.

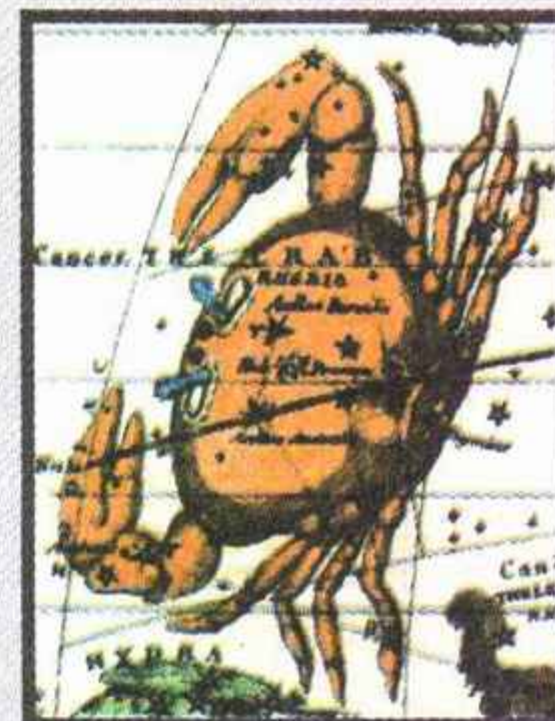


По этой причине оптимальной для покупки монитора будет не та фирма, где он дешевле, а та, где вам дадут вволю помучить приобретаемый экземпляр и в случае претензий с вашей стороны беспрекословно заменят его на другой. Кстати, длительное тестирование монитора перед покупкой полезно еще и потому, что многие дефекты изображения никак не проявляют себя на "холодных" мониторах. Но стоит ему попотеть в течение двух-трех часов, как на свет могут вылезти совершенно неприглядные вещи. В крайнем случае, вы обнаружите их уже дома — так позаботьтесь о том, чтобы фирма-продавец не смогла отказать вам в замене монитора при необходимости. Например, полезно бывает четко знать регламент фирмы по подобным вопросам — в каких случаях вас осчастливят заменой, а в каких — нет. Если продавец скажет, что в качестве неопровержимых претензий может выступать лишь полная неисправность монитора — скажите ему "hasta la vista!". Как говорится, лучше семь раз отмерить...

Эликсир молодости задарма

Кроме перечисленных пороков, которые все в той или иной степени устранимы разными методами, от четкой настройки до покупки нового монитора, существуют проблемы, из круга которых вам не вырваться, пока вы пользуетесь CRT-мониторами. Скажем, каждый из них является источником практически всех видов радиации. Под словом "радиация" здесь понимается излучение двух типов: ионизирующее рентгеновское и неионизирующее — низкочастотное электромагнитное поле.

Ионизирующая радиация, проникая в живые клетки, способна порядком там напакостить, если она обладает достаточной энергией. Запуск процессов свободно-радикального окис-



ления может привести к повреждению генетического материала (ДНК, РНК), а там уже и до злокачественного перерождения недалеко. Рачок-с...

К счастью, вся эта полезная информация не имеет к мониторам никакого отношения. Продуцируемый ими радиационный фон настолько мал, что сравним с естественным. К примеру, вы знаете, что в стуле под вами ежесекундно распадается около трехсот тысяч атомов? А в шкафу?! Вообще не сосчитать! И ничего, живем; так и с мониторами, за исключением бракованных моделей. И избежать брака — в данном случае ваша задача. Можете ходить по магазинам со счетчиком Гейгера.



Что касается результатов общения организма с э/м излучениями низкой частоты, то тут мнения экспертов расходятся в стороны. Одни говорят, что вредно. Другие говорят, что нет. Короче, наука зашла в тупик и не знает толком, как влияет на граждан упомянутое излучение.

Свести к абсолютному минимуму риск пострадать от излучения монитора можно, выбирая модели, соответствующие стандартам ТСО'92-95-99. Это весьма жесткие нормативы функционирования мониторов (а начиная с ТСО'95 — и остальных составляющих компьютера), разработанные Шведской Конфедерацией Профессиональных Рабочих; практически с момента обнародования они превратились в стандарт де-факто для всех уважающих себя производителей. Так что, покупая монитор известной марки, почти наверняка можно найти на нем наклейку ТСО (лучше ТСО'99). Если ее по недоразумению не окажется на месте, а в паспорте на девайс не будет и тени упоминания об этом стандарте, лучше гордо удалиться на поиски лучшей доли. Мониторы, соответствующие лишь стандарту МРRII, правильней будет оставить истории.

Но даже приобретая или имея идеальный, подходящий по всем параметрам монитор, не стоит отказываться от соблюдения некоторых правил, позволяющих довести свою работу/отдых за компьютером до степени максимальной безвредности. Просто примите их

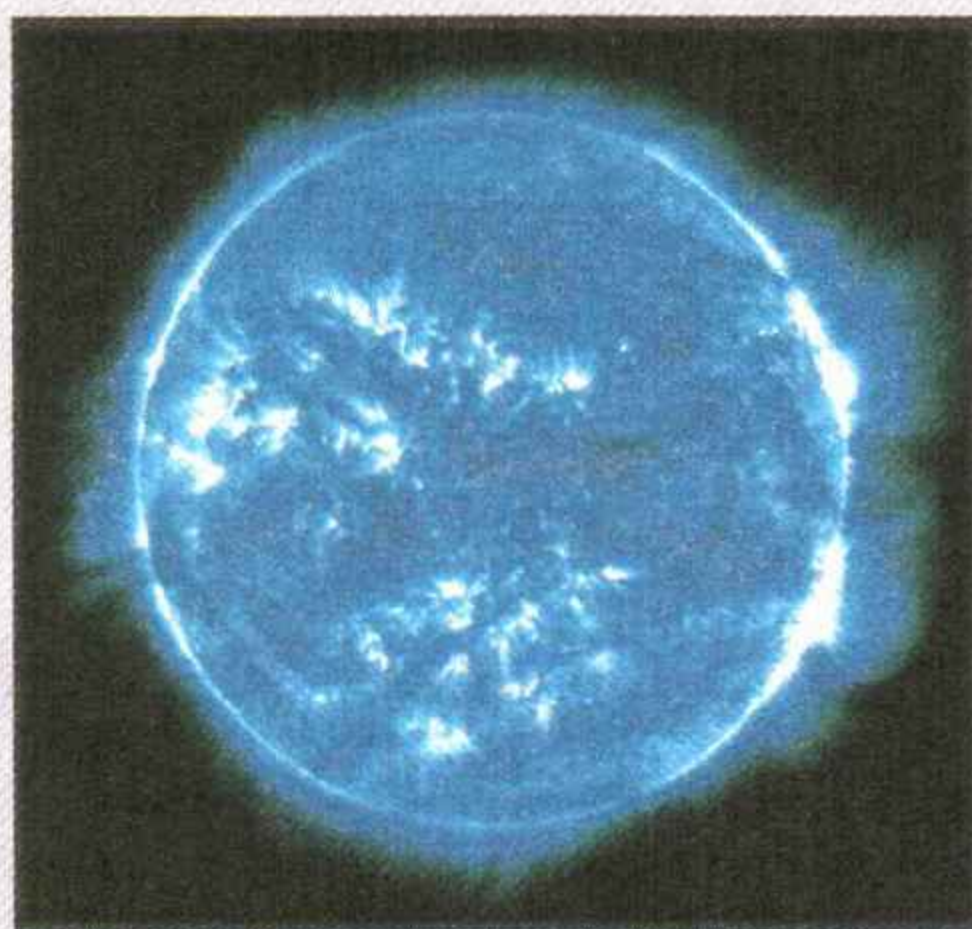
— Много работая с текстом, не используйте светлые буквы на темном фоне — ничего хорошего из этого не выйдет. Куда как полезнее обратная комбинация.



как непреложные постулаты и старайтесь следовать им, как заповедям. Тогда ваши шансы превратиться к тридцати годам в скрюченного

сколиозом, заеденного остеохондрозом, страдающего артрозом, гастритом и прогрессирующим падением зрения индивидуума резко пойдут на убыль. И не стоит воспринимать нижеприведенные рекомендации в шутку, несмотря на содержащуюся в них долю стеба и легкие гиперболы. Сейчас "Игромания" серьезна как никогда.

— Ни в коем случае от поверхности монитора не должен отражаться яркий свет от внешнего источника. Блики — один из самых кровожадных врагов зрения. При физической невозможности изменить освещение купите дорогой антибликовый экран, если не спасет антибликовое покрытие монитора. В общем же случае оптимально будет расположить монитор сбоку от окна так, чтобы свет падал слева от линии взора.



Лампы дневного света лучше сразу все поразбивать, установив на потолке обычную лампу накаливания. Не стоит располагать единственный источник света в виде, скажем, настольной лампы за монитором. Если этого не избежать, то, по крайней мере, направьте свет лампы в потолок — это даст более мягкое освещение. Ни за какие коврижки не соглашайтесь работать с компьютером в пол-

ной темноте. В него моментально вселятся древние силы зла и сделают с вами то, что обычно делают с героями второго плана в фильмах ужасов.

— Много работая с текстом, не используйте светлые буквы на темном фоне — ничего хорошего из этого не выйдет. Куда как полезнее обратная комбинация.

— Оптимальный уровень высоты лучше подбирать так, чтобы глаза находились примерно на одной линии с центром монитора или чуть выше.

Не стоит вешать его на потолок или загонять под стол — качественное лечение остеохондроза стоит дорого.

— Расстояние от глаз до монитора должно быть не менее 50 см — ориентируйтесь на длину вытянутой руки. При хорошем зрении никоим образом не возбраняется вглядываться на экран с дистанции в 70 см.

— Если можете себе это позволить — покупайте новый монитор каждые 4-5 лет; а покупая, не скупитесь. Помните простую вещь: монитор, в отличие от других "деталей" РС, не подвержен никаким апгрейдам. Лучше сэкономить на процессоре или видеокарте.

— Оставляющий хоть какие-то шансы на выживание режим работы с компьютером таков: через каждые два часа перерыв десять минут. Походите вокруг стола, попрыгайте, поприседайте, выпейте стакан соку — спасительна любая активность. Если вы способны подвигнуть себя на небольшую зарядку, считайте, что долголетие у вас в кармане.

— Разучите несколько простейших упражнений для отдыха глаз (можно найти на книжном лотке или в Интернет) и выполняйте их с неукоснительной регулярностью. Освежите глаза и потренируете волю. Не забудьте сходить по ссылке www.gi.ru/eyeskeeper и скачать предлагаемую там программу для глазной гимнастики.

— Принятая на стуле позиция дремлющего тигра творит с позвоночником чудеса, особенно если ее не менять, — всего каких-то три-четыре года, и вы заметите, как спинной столб стал словно бы прочнее и жестче, перестав гнуться в некоторых ненужных современному человеку направлениях. Еще лет пять — и ведущие вертебрологи мира станут вашими лучшими друзьями. В старость вы выедете на инвалидной коляске.

— Если вы — беременная женщина, то лучше одолжите компьютер друзьям — пусть поиграются месяцев девять.

— Самый главный совет: бросьте курить, если вы курите, и займитесь спортом, если вы не занимаетесь. Эти два элементарных поступка сохраняют ваше здоровье даже перед лицом тысячи кровожадных мониторов.

До свидания, уважаемые. Да убережет вас Аллах от нападков компьютера, тещи/декана и нездорового образа жизни. Надеюсь, мне удалось оказать Ему посильную помощь в том, что касается первого пункта. ■





Дмитрий Горячев

hot-line@igromania.ru

?

Каким образом в корпусе винчестера полтора сантиметра высотой уместается аж 32 головки?

!

Если вы расчленили винчестер, то, к своему величайшему сожалению, не найдете там 32-х головок. Максимум — штук шесть. Дело в том, что на самом деле жесткий диск содержит 1-3 диска (соответственно, 2-6 головок); редко так бывает, чтобы их было больше. Современные винчестеры производят ловкий трюк, преобразуя свою физическую геометрию (число цилиндров/головок/секторов) в логическую, с которой и приходится иметь дело драйверам, программам диагностики и пр.

?

А как определить параметры IDE-винчестера при отсутствии какой бы то ни было документации?

!

Этому горю способна помочь любая программа из списка: IDE-Info, IDE-AT, IDE-ATA и пр. Они считывают идентификационные данные и текущие параметры винчестера. Однако не стоит забывать, что некоторые винчестеры выдают о себе заведомо ложную информацию (количество цилиндров/головок/секторов) в зависимости от режима трансляции; дабы получить истинные сведения, нужно убрать параметры винчестера из BIOS и запустить программу с дискеты (либо поставить винчестер вторым).

?

Сейчас много говорят про DVD как про технологию завтрашнего дня. Фильмы на восьми языках, аудио оркестрового качества... А что подразумевают под терминами "региональные коды", "коды страны" или "зональная блокировка"?

!

Известно, что премьеры кинофильмов в разных странах происходят в разное время. Ведущие киностудии, вкладывающие деньги в DVD, не против того, чтобы держать под контролем локальные видео- и кинорынки; кроме того, кинопроизводители осуществляют продажу прав на распространение фильмов на местах различным дистрибуторским компаниям. Отсюда вытекают требования колоссов киноиндустрии к стандарту DVD — он должен содержать защиту от "нелегального" воспроизведения дисков в тех регионах, для которых они "не предназначены".

Скажем, диск с фильмом, купленный в США, будет прекрасно воспроизводиться на DVD-плеерах, проданных в США. Од-

нако если некто возжелает посмотреть его в Европе с помощью купленного там плеера, то его постигнет разочарование. Плеер содержит код области, в которой был продан; почувствовав, что помещенный в него диск был продан не в Европе, плеер решительно откажется его воспроизводить. А почувствует он это по соответствующему коду на диске, который выдаст его родину — США.

Зато если каким-то образом у вас в руках окажется диск, свободный от регионального кода, его можно будет без проблем использовать в любой стране. Региональный код суть не более чем байт информации, считываемый DVD-плеером. И если его не помещать на диск — диск выйдет "интернациональный".

?

С тех пор, как купил модем, в голове вертится сказанное продавцом слово "прошивка". Все хотел спросить — это не что-то из области трикотажной промышленности?

!

Термином "прошивка" (firmware) обычно называют файл (или программу, предназначенную для загрузки этого файла во Flash-память модема), который содержит обновленную версию программы для модернизации модема. Иногда так еще называют сам процесс загрузки в модем.

Для модемов фирмы 3Com (или USR) —
www.usr.spb.ru,
www.3com.com

Для модемов Rockwell —
www.chat.ru/~pirogoff/
Для модемов IDC —
www.inpro.us.com

?

Меня дико раздражает привычка аудио компакт-дисков запускаться самопроизвольно, стоит его только в привод засунуть — сразу вылезает новый WMP и начинает пикивать. При этом я нормально отношусь к автозапуску игровых CD. Можно ли как-то прекратить произвол audio-CD, не задевая компакт-диски с играми?

!

Нет ничего проще — идите след в след за мной, и мы придем к цели. Итак, двойной щелчок на My Computer, меню View/Folder Options, закладка File Types. В типах файлов отыскиваем CD Audio и ждем Edit. Щелкаем на кнопку Set Default, и надпись Play из самоуверенной и жирной становится робкой и тощей. Все, можно жать Close. Теперь музыкальные компакт-диски больше не будут доставать вас своей навязчивостью.



?

Пришел к другу с винчестером и запустил свою коллекцию "мидюков". Только почему-то звучали они не как у меня дома... Не то чтобы намного хуже, но не так. В чем причина?

!

Разное качество звучания одного и того же MIDI-файла на разных картах объясняется тем, что стандарт General MIDI определяет только названия инструментов и тембров, тогда как их окраска, яркость, развитие во времени, громкость по умолчанию и прочие "второстепенные" параметры целиком зависят от произвола производителей карт. По этой причине любимая сольная скрипичная партия, так замечательно выходящая на вашей карте, на другой может быть попросту заглушена звучанием фоновых инструментов. Ранее звонкие звуки могут приобрести глуховатый оттенок, а чрезмерная громкость ударных способна просто зарубить на корню композицию.

Возможно, исправлению ситуации послужит загрузка другого музыкального шрифта — стандартного набора инструментов. Не исключен и тот вариант, что установленный у вашего друга музыкальный шрифт вообще устарел и отстает от возможностей карты. Обновить шрифт, как правило, можно на сайте производителя платы.

?

Я плохо знаком с терминологией 3D игр. Не подскажете, что такое MIP-mapping?

!

Конечно, подскажем. Аббревиатура MIP раскладывается как Multum in Parvo, что в переводе с латыни означает "много в одном". Это метод улучшения качества текстурных изображений, основанный на использовании для различных объектов одной и той же сцены текстур разного разрешения. То есть в памяти находятся несколько вариантов текстурированного изображения в различных разрешениях; нужный из них вызывается на экран при приближении к объекту и при удалении от него. Таким образом, вы наблюдаете изображение в высоком разрешении вблизи от объекта и в низком разрешении при удалении от него.

Преимущества "МИП-мэппинга" перед простым texture mapping (процесс наложения плоской текстуры на трехмерный объект) заключаются в пониженном уровне мерцания и "зашумленности" изображения. Простое наложение текстур сопровождается резкой сменой разрешения при изменении расстояния до объекта. Стоит подойти к нему вплотную, как он рассыпается кучей квадратных пикселей, чего не происходит при MIP-mapping.

?

Краем уха слышал про "аппаратный вирус". Это реально существующая штука или очередная выдумка журналистов?

!

Конечно, это наша выдумка. Но мне случалось наблюдать, как эта выдумка работает... Наверно, мощная у нас фантазия.

Дело было так. Кто-то принес в редакцию zip-дискету. Неважно с чем, с артом ли, с текстами — как выяснилось, для того, что я назвал "аппаратный вирус", это не имеет значения. Итак, дискета (по-моему, это был все-таки арт для обложки) была торжественно десантирована в дисковод; предприняли попытку ее прочитать. После продолжительного шуршания и хрипения дисковод сказал нам, что не будет этого делать. Странно, дискета вроде была хорошая... Решили проверить дисковод. Сунули туда другую дискету, заведомо рабочую — не читается. Не беда, zip-дисководов нам не занимать — пихаем эту же дискету в другой дисковод. Он натужно кряхтит и... не читает. Хороший дисковод хо-

рошую дискету. Все слегка напряжены. Разбираем дискету, смотрим. И видно: по краю магнитного блина идет маленький такой дефект — вроде как стружку сняли. Смотрим первую дискету — там то же самое.

В общем, два zip'a пришлось ремонтировать. А схема работы "вируса" проста до смешного: физически поврежденная дискета портит головку, головка портит другую дискету, а она, будучи переправленной в другой zip, запарывает и его. И далее до бесконечности. Не знаю, это ли называется "аппаратным вирусом", но история поучительная, согласитесь.



ИНТЕРНЕТ: СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

В игры через Асю

Компания Flipside.com (www.flipside.com), дочернее отделение Vivendi (www.vivendi.com), купила у гиганта AOL (www.aol.com) права на использование ICQ (www.icq.com) в качестве платформы для со-



здания сетевых игр. Сколько там они за это заплатили, никто не знает, но всемогущая Electronic Arts (www.ea.com) согласилась пожертвовать 81 миллион \$ за аналогичное право уже в ноябре. А с середины сентября станет возможным играть в шахматы, шашки и подобные игры непосредственно через Аську, которая будет пропускать через себя всю игровую информацию. Если подобный сервис станет-таки популярным, то всякие организаторские компании обещают устраивать турниры с призами.

Triforge в дебрях Сети

С недавних пор Triforge (компания, основанная тремя бывшими сотрудниками Blizzard) стала именоваться Arena.net (www.arena.net). Вторым изменением стало полное смещение акцентов деятельности Arena.net на Сеть: все игры отныне "издаются" и раскручиваются только в И-нете. Геймер скачивает релиз с сайта компании, отдавая за это американских президентов гнусного зеленого цвета...

10 самых-самых... багов

Сайт GameSpy (www.gamespy.com) выложил интересный хит-парад: "Десять игровых багов". Действительно, в списке встречаются реальные баги, но, к примеру, на 2-й ступени чарта находится небольшая заметка про то, как порой сказывается на психическом здоровье человека тесное

расположение клавиш Quickload и Quicksave в шутерах... В хит-параде фигурируют названия Fallout 2, Diablo, SiN, StarCraft и прочие игры, одна другой хитовее. А кто же на первом месте? Впрочем, взгляните сами:

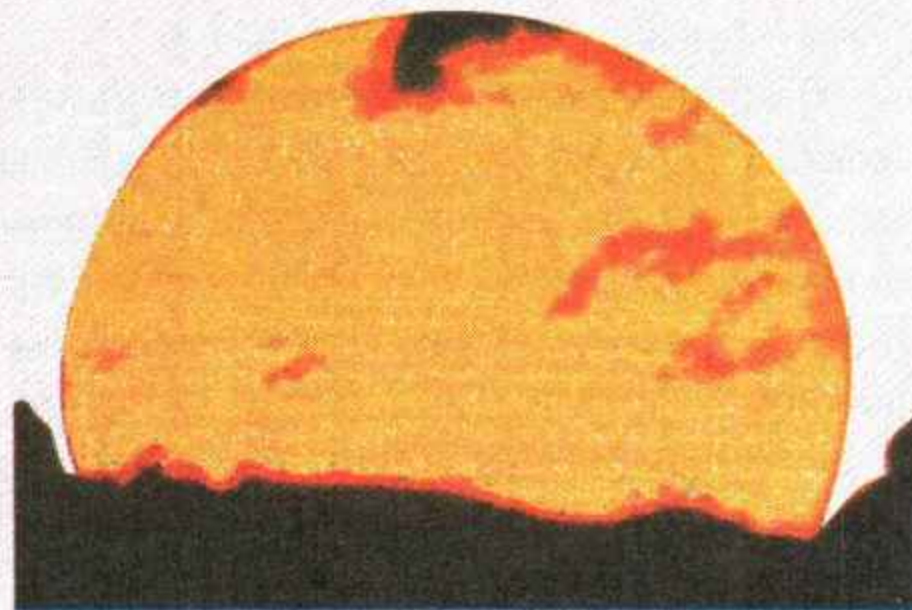
www.gamespy.com/top10/bugs_b.shtml.

Экзотика паблишинга

Чего только не придумают с изданием игры! Могут на халю раздарить, могут попросить в Интернете скачать, а вот издатель Altitude решил заключать соглашения с игровыми клубами и интернет-кафе. На своей онлайн-стратегии Diaspora они решили заработать на процентах, получаемых с онлайн-времени в клубах. Если они и вправду рассчитывают сильно разжиться на этом, то флаг им в руки... Хотя — кто знает?

Солнце в онлайн?

Вот уже давненько возшло над нами Тиберийское Солнце, а компания Westwood (www.westwood.com) по-прежнему пугает нас разными сиквелами и дополнениями. О которых, в свою очередь, появляются всякоразные слухи и сплетни. Так, например, шустро прополз слух о теоретической "полной онлайн-новости" Tiberian Sun 2. К сожалению, дальше слуха дело пока не пошло... Разработчики, как обычно, отмахиваются со словами: "Рано еще, рано!". Так сказать, детям до шестнадцати...



Вскрытие Daikatana

Сайт PlanetDaikatana выложил сразу несколько утилит для редактирования этой самой Дай-ка-Тани. Лучше бы вместо того, чтобы n-ное количество раз откладывать релиз игры, Ромеро сразу бы предоставил народу пару уровней и редактор впридачу — глядишь, и игра, всем миром сваянная,



получше да поскорее вышла бы... Желающие вплотную заняться дизайном Тани могут зайти на www.planet-daikatana.com/editing.

Публичный тест нового Doom'a?

Некоторым людям повезло случайно наткнуться на "DOOM-сервер", принадлежащий компании id. Сервер сходу говорил всем вошедшим: DOOM 0.01 win-x86-debug Aug 9 2000, на нем была размещена карта под названием x_doom2. Вскоре удалось разузнать, что сервер, оказывается, поддерживает КуЗ. Западные веб-коллеги не поленились поднять шумиху, мол, началось тестирование нового DOOM и все такое прочее. Но вряд ли это так — напомним, что DOOM 3 прежде всего ориентирован на мощный сингл, мультиплеер же в нем будет глубоко вторичен.

Басурманский I-GAME-Q

У известной системы рейтингования игрового интеллекта геймеров I-GAME-Q, принадлежащей не менее известному сайту Absolute Games, появился англоязычным братом-близнец (www.ag.ru/i-game-q). Специально, так сказать, для западных товарищей.

Заначки Electronic Arts

EA отважилась допустить нескольких журналистов к телу секретного проекта под названием Majestic. Это масштабная онлайн-игра фэнтезийной направленности с видом от третьего лица. Выход намечен на следующий год (век) вслед за открытием онлайн-игрового портала EA.com.

Онлайновая школа по разработке игр

Mosaic Technologies заявила об открытии первой в мире Онлайновой Образовательной Программы по Разработке Игр (www.mosaictechnologies.com/gamedesign). Программа обучения рассчитана на 12 месяцев и 150 студентов. В дисциплины входят: алгебра, тригонометрия, физика, программное и аппаратное обеспечение и программирование на C++. В качестве практики студенты смогут принять участие в создании реальных проектов. Видимо, количество багов в ближайших играх резко увеличится ;-).

Мультиплеерные Sims... Мечта?

Не успела игровая общественность расстроиться по поводу заморозки проекта *Sim Mars*, как *Maxis* заявили о намерении создать мультиплеерную версию *The Sims*! Мне эта задумка очень нравится (некий "тамаготчи" в виртуальном мире), но стадия разработки пока о-о-очень ранняя...

Сестра Мавроди пошла по стопам брата

С июня 2000 года в США ведутся поиски 23-летней Оксаны Павлюченко. Причина — эту даму обвиняют в создании сетевой финансовой пирамиды под названием *Stock Generation* (www.stockgeneration.com). Мало того, Интерпол (www.kenpubs.co.uk/interpol-pr) утверждает, что Оксана приходится двоюродной сестрой небезызвестному Сергею Мавроди — основателю крупнейшей российской финансовой пирамиды "MMM". *StockGeneration* находилась под управлением компании *SG Ltd.*, зарегистрированной на Карибских островах. Вкладчиков привлекали баснословными (210%) годовыми, за счет чего фонд выручил миллионы зеленых.

Проект стартовал в 1998 году и является совершенно уникальным — он представляет собой некий новый род казино, именуемый "виртуальная игра акциями". Особенностью *StockGeneration*, по мнению Комиссии по ценным бумагам, было то, что она работала по принципу классической финансовой пирамиды, в то время как основной процент сетевого мошенничества приходится на предложения приобретения товаров и услуг. Счета *SG Ltd.* были заморожены еще в июне этого года, однако есть вероятность того, что *StockGeneration* продолжает свою деятельность. Сайты с таким же содержанием ("удваивать деньги каждый месяц") работают в зонах .com, .net и .ru, кроме того, на подобной мошеннической схеме работают десятки сайтов в Интернете. Данные баз WHOIS показывают, что владелец домена *Stockgeneration.com* находится в Венгрии. А вот выйти на след Оксаны Павлюченко (главы "пирамиды") пока не удалось...

Napster наносит ответный удар

Какой-то хакер или, скорее, целая их группа по предварительному сговору изменили основные страницы ряда сайтов с целью заявить свою поддержку компании *Napster* (www.napster.com), которую уже давно обвиняет официальная музыкальная индустрия. В число взломанных сайтов входят страницы Национальной Библиотеки Франции, Норвежского Почтамта, Международного Банка Индонезии, агентства *Models Network International*, организации *Thai Students Online*, компании *TDK USA Corp.* и *Nike Taiwan*... Список жертв неполон. Добрая половина лозунгов направлена в адрес *Record Industry Association of America (RIAA)* и группы *Metallica* (которая тоже судилась с *Napster*'ом). Кибервоители во славу неза-

Intel бежит бегом за Napster'ом

Компания *Intel* (www.intel.com) планирует развивать технологию обмена файлами напрямую между пользователями, которая была положена в основу системы *Napster*. Подобный сервис, дающий возможность обмена любыми файлами, должен послужить основой для будущей системы *Virtual Private Web*, которая предполагает создание виртуальных сетей, объединяющих людей, членов семьи, коллег... Но *Intel* поступила чуточку иначе, нежели *Napster*. Она не будет развивать эту идею как отдельный программный продукт, а планирует выдавать лицензию на нее другим разработчикам или сделать ее доступной в виде программного кода. ■



висимой музыкальной индустрии отмечают, что они исходят из позиций пользователей Интернет, а не только поклонников системы *Napster*. Интересная идея: пользователи Интернет наверняка будут в полном восторге от осуществленных хакерами взломов.

Ищем попутчиков

Открылся новый сайт "Попутка.ru" (www.poputka.ru), созданный для того, чтобы свести вместе владельцев автомобилей и пешеходов. Не пугайтесь такой формулировки — речь идет лишь о том, чтобы владельцы автомобилей могли подвозить попутчиков на работу. Желая найти себе попутчика может либо повесить объявление в форуме сайта, либо зарегистрироваться в базе данных, содержащей данные о доступных маршрутах и людях, которые хотят ими воспользоваться. Спросите, какой смысл водителям брать на подвоз абсолютно незнакомых людей? Во-первых, это все же какие-то деньги — на бензин заработать можно. Во-вторых, цитата с сайта, "К тому же, нет лучше средства снять груз трудового дня, чем улыбка милой девушки". Так что, господа водители, есть и для вас свет в конце тоннеля.

Игровые ссылки

Предлагаю вам список новых страничек, посвященных последним и еще не вышедшим играм:

- www.escapemi.com — Escape From Monkey Island
- www.ripcordgames.com/games/mout.htm — Shrapnel: Urban Warfare 2025
- www.gangsters2.com — Gangsters 2: Vendetta
- www.dogfighter.net — Airfix Dogfighter
- www.ramnathep.de — Ramnathep
- www.sidescene.com — Sidescene
- www.oddworld.com — Abe's Oddysee (крупное обновление)
- www.ubisoft.co.uk/infestation — Infestation
- www.magiqueproductions.com/caeron3000/main.htm — Caeron 3000 (крупное обновление)
- www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=103 — TR Chronicles
- www.3rdworld.cc — 3rd World
- zeus.impressionsgames.com — Zeus
- www.7fx.com — Team Factor



FTP И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Что скрывается за тремя буквами?

Аббревиатура FTP расшифровывается как File Transfer Protocol и, что логично, представляет собой протокол передачи файлов через Интернет. FTP считается одним из базовых сервисов современного Интернета и служит исключительно для транспортировки файлов. Естественно, чтобы файлы передавались, должны, кроме протокола, существовать их источник и потребитель. На потребителя можете посмотреть в зеркале, а вот что касается источника...

За понятием «FTP-сервер» скрывается не что иное, как обычный компьютер, на котором установлено программное обеспечение, способное подарить нам радость коннекта. Это самое ПО при заходе на FTP-сервер сердито спрашивает у вас пароль и логин, а дальше уже все зависит от того, насколько общедоступным хотели сделать сервер его хозяева. Часто вместо «Сезам, откройся» может подойти логин «anonymous» и ваш e-mail в качестве пароля (а можно ввести имя своей собачки, серверу частенько все равно — но не всегда). Это в случае с публичными серверами типа <ftp.cdrom.com> или <ftp.ftpplanet.com> — а если для контакта с ними использовать, скажем, браузер, то он вводит нужные данные автоматически.

Но еще чаще на сервера, содержащие действительно ценные и дорогостоящие файлы (скажем, все альбомы вашей любимой группы), так просто не попасть — их хозяева не дураки, чтоб пускать в сокровищницу кого попало и не брать за это денег. В общем, как раздобыть логин/пароль для

входа на приватные FTP-сервера — не данной статьи тема. Давайте сразу отталкиваться от положения, что доступ к телу сервера у вас есть. После того как сервер вас опознал, можно начать просматривать его содержимое, которое представляет собой привычные каталоги и подкаталоги с файлами. При этом каждый пользователь имеет определенные права: кто-то может создавать каталоги, кто-то может скачивать файлы, а кто-то вообще ничего не может и не видит — все зависит от конкретного сервера. Обычно полными правами владеет только администратор системы. Анонимные пользователи, как правило, получают в подарок одни лишь обязанности, а подачкой со стола прав служит возможность читать и переписывать файлы из публичного каталога. Мимоходом заметим, что иногда успешно находятся дырки, позволяющие аккуратно стянуть файлы из т.н. «защищенных» каталогов.

Навигация по серверу осуществляется просто, если для просмотра вы пользуетесь графическими FTP-клиентами или браузером. Однако существуют и текстовые FTP-клиенты. Простейший из них встроен в DOS-сессию Windows. По команде **ftp имя_сервера** откроется искомый сервер, попросит ввести пароль, логин, а дальше выдаст нечто, являющееся полной абракадаброй для возвращенных на графических интерфейсах юзеров. Глазу же опытного интернетчика откроется корневой каталог сервера, прописанный в настройках его владельца. Часто это бывает так называемый публичный каталог, откуда можно начать свое путешествие — с помощью стандартных Unix-команд, доступных анонимному пользователю. Вы спросите, а какого эфтипи вам это нужно — если можно поработать с графическими FTP-клиентами или

браузером, не забивая себе голову всякой шелухой? Во-первых, не стоит отказываться от текстовых FTP-клиентов только потому, что там непривычный интерфейс; по сути, это будет отступление только из-за незнания элементарных команд FTP-протокола. Во-вторых, GUI-клиенты также поддерживают текстовое общение с сервером. Вдруг вы возжелаете воспользоваться этим способом на глазах ваших не столь образованных друзей? Авторитет ваш как интернетчика резко возрастет. Ну и наконец, просто полезно знать основы общения с удаленными Unix-системами; не исключено, что это когда-нибудь вам пригодится.

Само собой, существуют и FTP-сервера, работающие на основе Windows, но в данном случае для нас это не имеет значения, ибо команды от этого не меняются.

Синтаксис FTP-протокола

Само собой, перед тем, как вводить команды, неплохо было бы запустить FTP-клиент. Итак:

open [имя_сервера] — открыть соединение. Устанавливает соединение с заданным FTP-сервером.

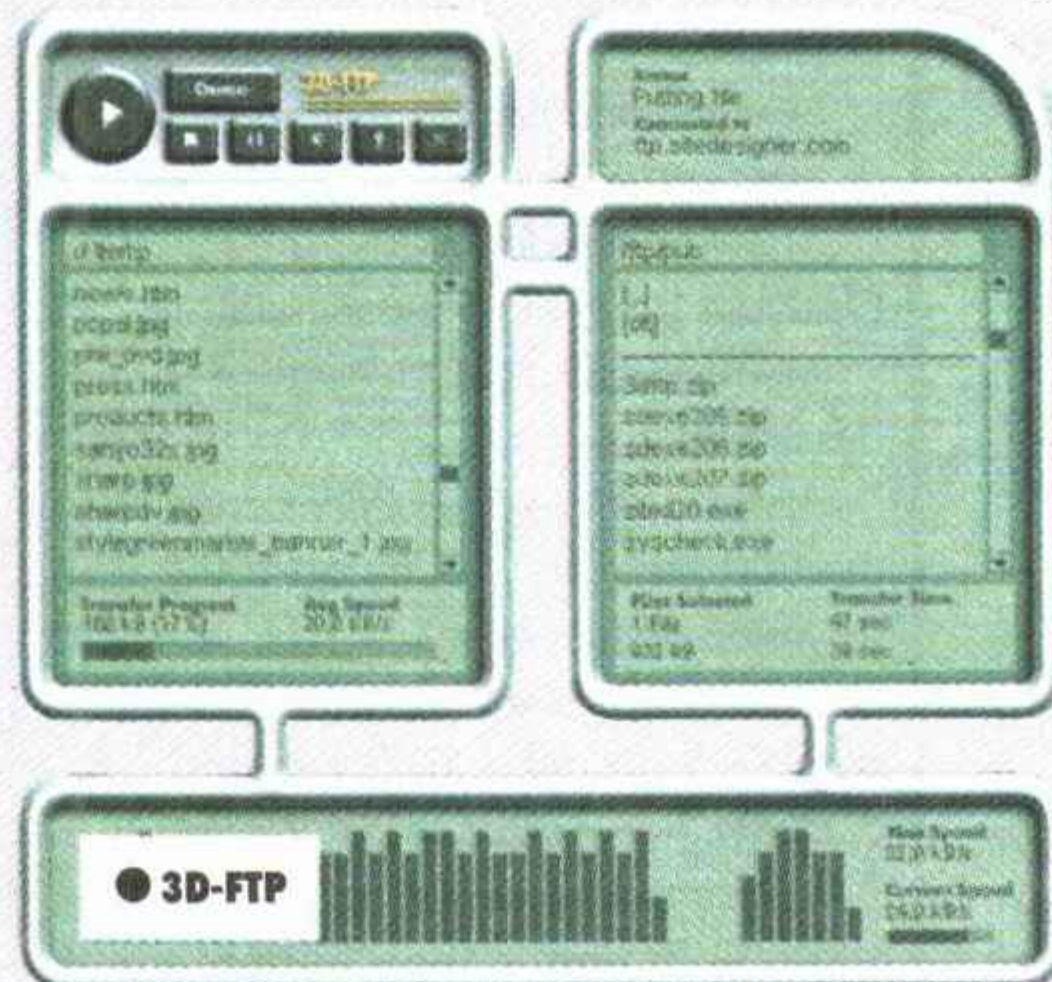
ls [имя_файла] — выдать список файлов. Выкладывает, как на духу, список файлов/каталогов в текущей директории ([имя_файла] можно опустить). Аналогом этой команды является команда **dir**.

cd [имя_директории] — сменить каталог. Осуществляет переход в другой рабочий каталог на сервере. Вернуться в корневой каталог сервера можно с помощью команды **cd /**.

binary — устанавливает режим передачи НЕ текстовых файлов (двоичных). В FTP-клиентах для Windows этот режим обычно установлен по умолчанию.

ascii — а вот эта команда пригодится, если вы собираетесь скачивать текстовые файлы.

get [имя_файла] [имя_локального_файла] — переписать файл. Переписывает файл с удаленного компьютера на ваш. Под именем локального файла подразумевается имя файла на вашем винчестере вместе с путем к директории, в которую он должен быть переписан (скажем,



d:\doom\doom.exe). Если имя локального файла не указано, то ищите его потом в каталоге, откуда был запущен FTP-клиент.

put [имя_файла] [имя_удаленного_файла] — записать файл на сервер. Переписывает файл с вашего компьютера на удаленный.

mget [шаблон] — переписать группу файлов. То же самое, что и **get**, но с использованием шаблонов. За термином «шаблоны» скрываются звездочки и вопросы, используемые в качестве замены неизвестной вам части названия файла или в тех случаях, когда вы хотите отсортировать файлы, содержащие в названии одинаковую группу символов.

Вот как эти шаблоны выглядят:

* — все файлы; **abc*** — все файлы, начинающиеся на «abc»; ***abc** — файлы, оканчивающиеся на «abc»; **abc?** — все файлы, имеющие длину названия в четыре символа, начинающиеся на «abc» и заканчивающиеся на любой (один!) символ; **??abc?** — файлы с именем в шесть символов, два первых и последний символ — любые, в середине «abc»; ***a?b???** — это задание для вас.

Учтите, что маленькие и большие буквы в названиях файлов рАзЛиЧаЮтСя, если речь идет о Unix-системах; на «виндовых» платформах, напротив, это не имеет значения, но последние не так распространены.

Таким образом, по запросу **mget *zip*** к вам на винчестер пожалуют все файлы, название которых начинается с любой буквы, потом содержит «zip», а заканчивается любым количеством произвольных символов.

Перед копированием файла запрашивается подтверждение. Для отмены подтверждений просто введите **prompt**.

mput [шаблон] — записать группу файлов. То же самое, что и **put**, но с использованием шаблонов и подтверждений. См. команду **mget**.

user — с помощью этой команды можно перелогиниться под новым именем.

system — выводит на экран тип ОС на удаленном компьютере.

close — закрывает соединение с данным сервером.

quit — выход из FTP-клиента.

Если же у вас вдруг появится желание узнать больше или вы почувствуете, что представленных команд вам катастрофически не хватает, попробуйте ввести **help** в вашем FTP-клиенте — не исключено, что это спасет отца русской демократии. Но не факт.

FTP-клиенты

Раньше, когда выход в Интернет имели только UNIX-компьютеры, все FTP-клиенты были внешне схожи: командная строка со стандартным набором команд и... все (о внутренних недостатках/преимуществах

Как найти нужный файл?

Представляете, как огромный склад архивов и ресурсов скопился в Сети за время ее существования? Очевидно, без каталога всех документов разобраться в этой куче было бы нелегко. Эта гениальная мысль посетила в свое время не только вашего покорного, но и трех студентов университета МакГилла в Монреале, на почве чего они создали Archie — базу данных по содержимому FTP-серверов. База сильно разрослась, но сейчас имеет больше историческую, нежели реальную ценность. Множество поисковых серверов Archie закрыты за бессмысленностью их содержания, ибо гораздо более удобным является поиск через специализированные веб-сервера типа **Files.ru** (и его коллег: <http://ftpsearch.lycos.com>, <http://www.filez.com>, <http://www.filesearch.ru> и прочих, коих великое множество).

От себя лично могу порекомендовать крошечную по объему, но очень полезную (и абсолютно бесплатную!) программу **FAST FTP Search** за авторством Леонида Смирнова. Она осуществляет поиск через три мощнейшие поисковые машины, хранящие информацию о файлах практически на всех FTP-серверах мира. Чрезвычайно проста и удобна в использовании. Само собой, на русском языке. Лежит здесь: <http://slplace.nm.ru/>.

не говорим). Теперь же, во времена «форточных» систем, появилось бесчисленное множество программ, для общения с которыми не требуется знать синтаксиса команд — файлы просто перетаскиваются мышкой из одного окна в другое (GUI интерфейс). Однако и в их основе лежит стандартная и вышерассмотренная система команд FTP. Надо сказать, что все FTP-клиенты обычно обладают одним стандартным набором функций (скачка, загрузка, переименование, копирование, удаление, поиск файлов и т.п.) плюс-минус некоторые примочки от создателей. Так что какие-либо принципиальные различия отыскать сложно.

FAR manager

Тип: Freeware (для жителей России)

Размер: 1.4 Mb

Страничка: www.rarsoft.com



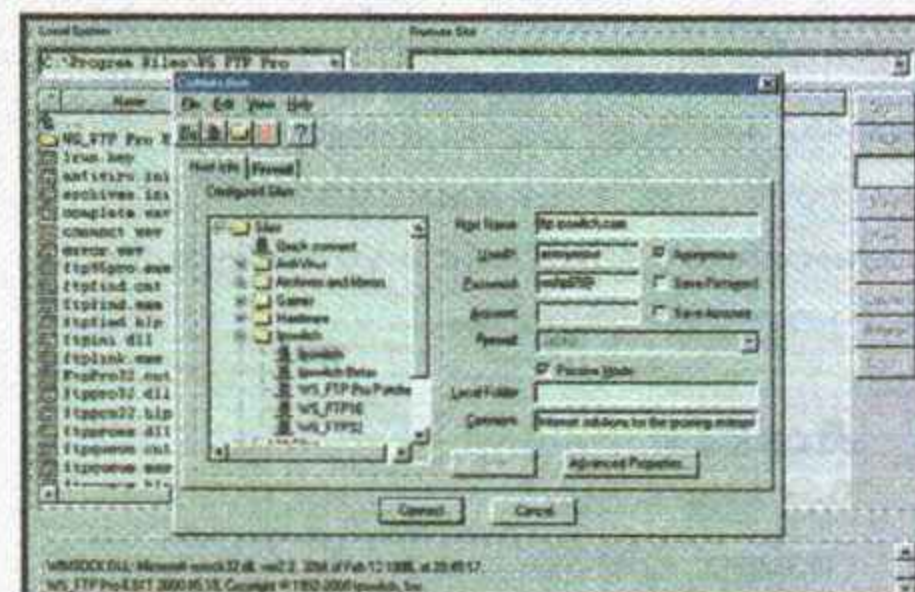
Конечно же, эта известная многим оболочка для Windows не является FTP-клиентом в чистом виде, но последний в нее интегрирован и вызывается по Alt+F2. Далее по Shift+F4 вы можете вписать нужный FTP-сервер, и его содержимое откроется как обычная директория. А с ней уже можно обращаться так, как будто это директория вашего собственного компьютера — за тем исключением, что возможность записи в нее присутствует далеко не всегда, да и скорость не как у винчестера...

WS_FTP Pro

Тип: Freeware

Размер: 4.2 Mb

Страничка: www.ipswitch.com/Products/WS_FTP/



Простой интерфейс — новичок, впервые увидевший FTP-клиент, сможет быстро сориентироваться и взять ситуацию под свой контроль. Богатое настройками меню опций способно немного смутить неопытного пользователя, но это ненадолго — стоит приложить некоторые умственные усилия, и смысл настроек станет ясен.

Программа содержит в себе четыре весьма полезных мини-утилиты — для поиска файлов; синхронизации файлов; написания скриптов для управления сервером; для построения списка скачиваемых файлов. В общем, есть чем поживиться.

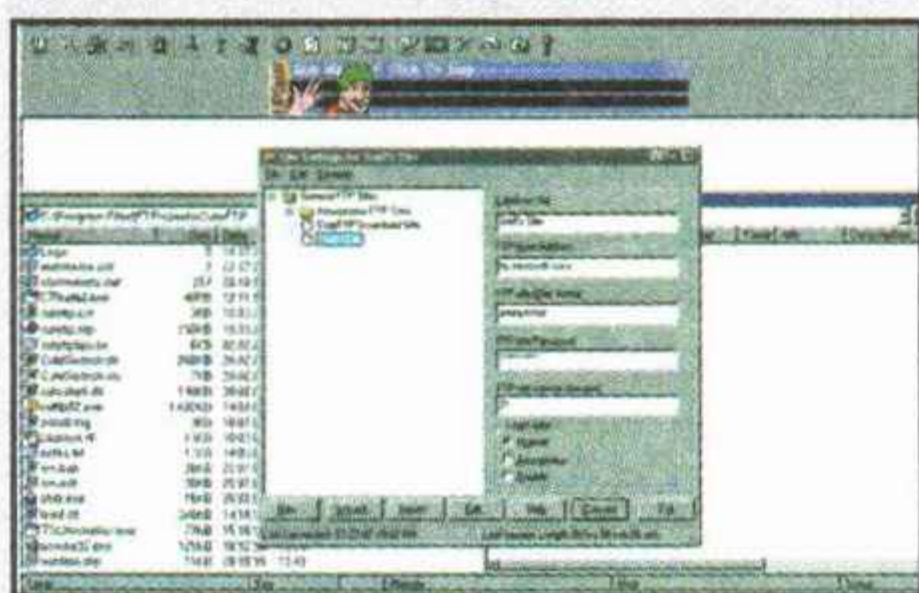
CuteFtp

Тип: Shareware (30 дней)

Размер: 1.4 Mb

Страничка: www.cuteftp.com

Эта программа долгое время была самым популярным графическим FTP-клиентом для Windows. Можно сказать, что три-четыре года назад CuteFtp была таким же законодателем мод, как, к примеру, mIRC для IRC. Да и сегодня она довольно популярна. В список функций этой программы входит хранение и редактирование листа FTP-сер-



веров с именами, адресами и паролями. При желании можно установить очередность (queue) скачивания (download) и закивания (upload) файлов. Блуждая по каталогам сервера, вы не запутаетесь, поскольку описательные текстовые файлы будут автоматически загружаться и приобретать вид комментариев. Последние версии программы содержат встроенный поисковик для обычных и MP3-файлов, а также простенький редактор web-страниц CuteHTML, который может оказаться полезным для начинающих веб-дизайнеров.

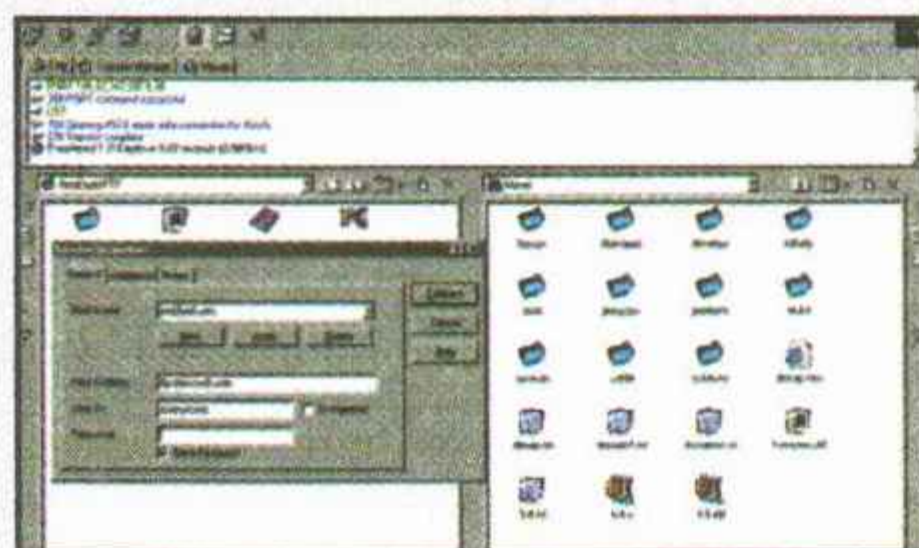
Отмечу также удобную возможность интегрирования программы с Explorer'ом, благодаря которой можно закидывать файлы из Интернета на FTP-сервер, кликая правой кнопкой мыши и выбирая нужную опцию. Существует также возможность использования макросов и установки фильтров на прием файлов.

AceFTP

Тип: Shareware

Размер: 882 Kb

Страничка: www.visic.com/aceftp/



Очень неплохой клиент. Из особенностей хочется отметить весьма удобную возможность просмотра или прослушивания файлов перед их загрузкой — для этого клиент интегрируется с браузером. А еще с помощью AceFTP можно загружать файлы на несколько серверов одновременно. И все ваши последние соединения автоматически запоминаются в кэше.

3D-FTP

Тип: Shareware

Размер: 1.4 Mb

Страничка: www.3dftp.com

Красивый и хороший клиент. Красив своим интерфейсом; есть возможность смены скинов. Кроме того, этот клиент поз-

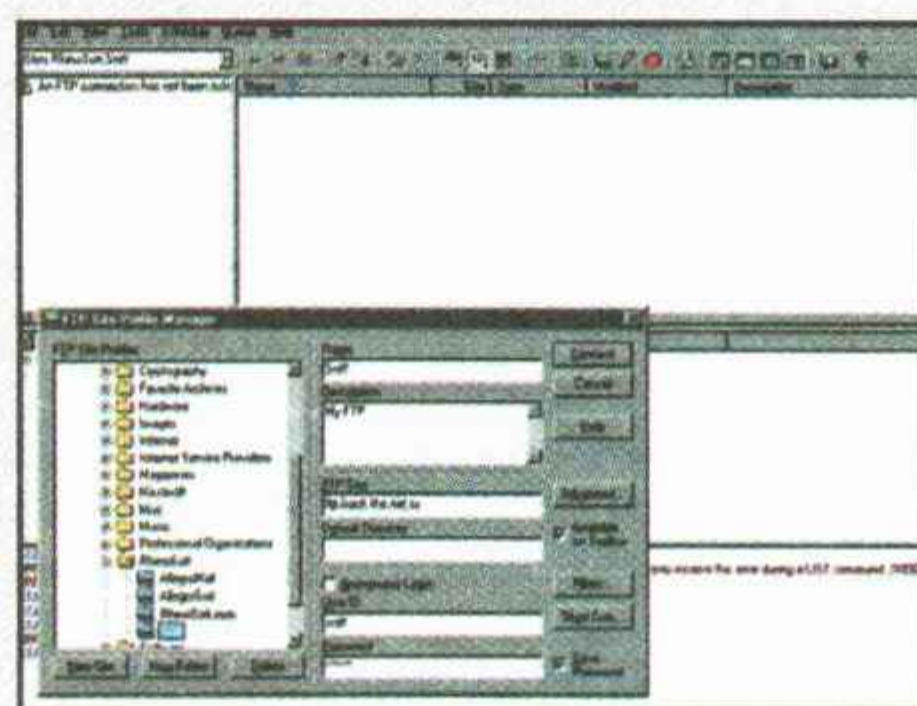
воляет вам создавать такие оболочки самостоятельно. Из других особенностей программы можно отметить возможность одновременной работы с несколькими файлами, возможность докачки файла при обрыве соединения. Разработчики утверждают, что с технологией MultiWire данный клиент значительно превосходит другие по скорости скачки/закачки.

FTP Voyager

Тип: Shareware

Размер: 2.4 Mb

Страничка: www.ftpvoyager.com



Неплохой FTP-клиент со стандартным набором опций (GUI интерфейс, возможность докачки при обрыве, интеграция с браузером). На официальном сайте разработчика (www.rhinosoft.com) можно найти полезное дополнение к данному клиенту — программу FTP Serv-U, предназначенную для создания собственного FTP-сервера. И разработчики утверждают, что вместе эти две программы образуют просто замечательную рабочую станцию.

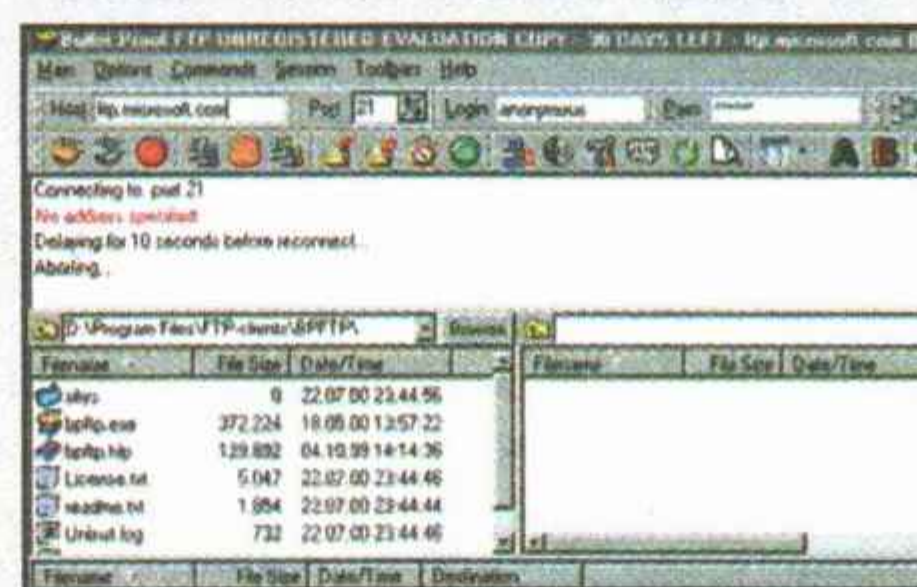
Bulletproof FTP

Тип: Shareware

Размер: 919 Kb

Страничка: www.bpftp.com

Bulletproof — один из наиболее используемых клиентов и основных конкурентов CuteFTP. Помимо обычных возможностей FTP-клиента, у этой программы есть одна



удобная особенность — она может автоматически соединяться с сервером после дисконнекта и продолжать скачку/закачку указанных вами файлов. То есть вы можете выбрать нужные файлы из директорий,

Файлы по почте

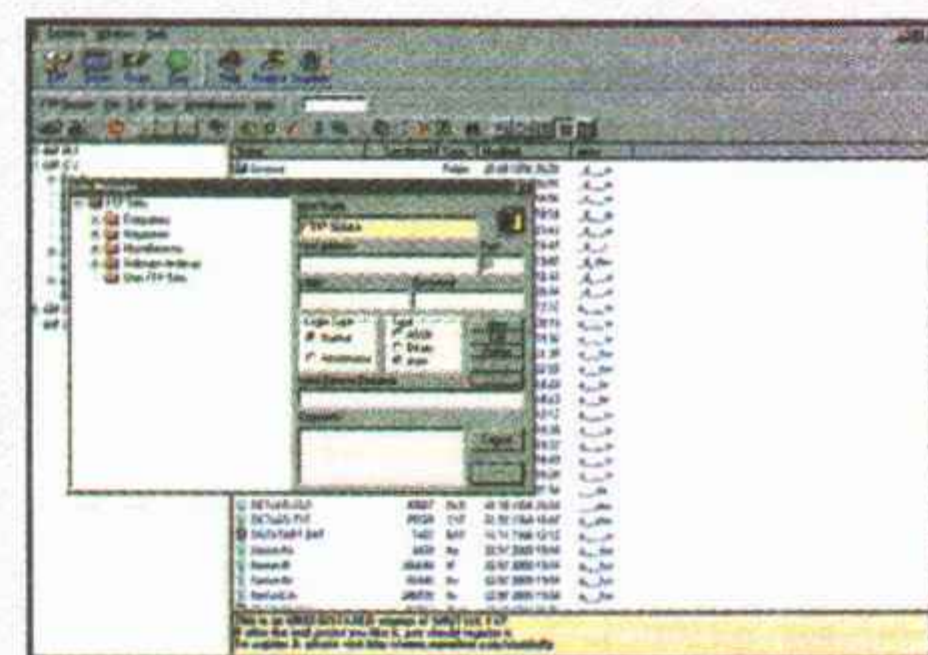
Среди альтернативных способов получения необходимых файлов стоит, для полноты кругозора, упомянуть FTP-mail. Это служба доставки файлов с FTP-серверов по электронной почте. Но в данное время она, как и базы Archie, мало используется рядовыми юзерами Сети. Причины: проходит несколько дней от заказа файла до его доставки на ваш почтовый ящик, да и большие файлы с трудом в маленький ящик помещаются, а скачивать их частями — удовольствие невеликое. Поэтому ведущие собаководы мира, не задумываясь, выбирают FTP-клиенты.

а затем, кликнув на «Go», спокойно удалиться спать. Кроме этого, есть функции просмотра скрытых файлов на FTP-серверах, сохранения содержимого сервера в кэше и возможность интеграции настроек из других FTP-клиентов (например, того же CuteFTP).

Shuttle FTP

Тип: Shareware

Размер: 885 Kb



Страничка: www.waveflow.com/shuttleftp/

Эта программа объединяет в себе четыре функции: FTP, Telnet, Ping и Finger. Теперь по порядку.

FTP: набор функций стандартного FTP-клиента. Интерфейс, очень похожий на Explorer, встроенный поисковик файлов, возможность докачки файлов после обрыва, возможность соединения с несколькими серверами одновременно.

Telnet: обычный Telnet-клиент, позволяющий соединяться с удаленным компьютером.

Ping: функция, позволяющая узнать наличие соединения с тем или иным сервером, а также время прохождения пакетов до него.

Finger: с помощью этой функции вы можете узнать публичные данные о сервере и/или его администраторе.

TransSoft FTP Control

Тип: Shareware

Размер: 4.2 Mb

Страничка: www.ftpcontrol.com

И, наконец, последний клиент обзора.

По весу жертвы видно, что разработчики не пожалели сил и напичкали свое детище всеми возможными функциями. И это так. Причем процесс установки всех опций весьма прост и реализован в виде одного setup-листа. У программы есть и докачка, и функция автоматического download/upload файлов, и поддержка дополнитель-

ных скриптов, и возможность установки фильтров на загружаемые файлы, и быстрое распознавание типа сервера, и поддержка проху-установок... Очень много всего. Наши рекомендации.



Ну вот, пожалуй, и все. Конечно, существует множество других FTP-клиентов, но, в основном, все они похожи друг на друга, поэтому выбор будет зависеть скорее от вашего личного вкуса и требований. Тем не менее, большинство рассмотренных выше клиентов заслужили высший балл на сервере Tucows (www.tucows.com). А там, как известно, просто так пять коров не получишь.

Удачного вам download! ■

DeD-00

(dekaadr@softhome.net)

or@NGE

(or@usermail.com)

Музыка нового времени

Мы с вами любим слушать музыку. Причем многие из нас предпочитают делать это, не отходя от компьютеров. Действительно, зачем покупать дорогостоящий музыкальный центр, если можно обойтись приводом простого CD-ROM и простенькой программкой-проигрывателем! Только... простенькой ли? Вы когда-нибудь задумывались, какое количество форматов способна проигрывать ваша любимая «вертелка»... Что? Вы до сих пор пользуетесь WinAmp? А ведь он далеко не лучший из программ подобного рода.

В данной статье мы не стали делать экскурсов в природу mp3 — как формат появился, как развивался, что было до кремниевой эпохи и почему генезис поколений вылился именно в то, что мы сейчас имеем счастье лицезреть. Какая разница, в конце-то концов! Важно не то, как появился формат mp3 — это уже удел истории. Важно, какие сейчас существуют программы для работы с этим форматом. И не только с ним.

В статье изложены краткие характеристики шести наиболее популярных бесплатных (или частично бесплатных) «проигрывателей». В следующей статье в одном из следующих номеров, возможно, мы обратимся к теме музыкальных трекеров и немного расскажем о том, как записывать музыку на компьютере.

Начнем мы, разумеется, с WinAmp. Без него обзор ни в коем случае не был бы полным. И, прежде чем начать, договоримся, что не будем уделять слишком уж пристального глобальным интернетовским возможностям описываемых программ, так как очевидно, что далеко не у всех наших читателей есть выделенная линия или хотя бы связь с АТС через опто-волокно. Буржуйское буржуям, а мы будем говорить о том, что актуально для России.

**WinAmp**

Весит: Примерно 600 Kb в упрощенной версии и немногим более 2 Mb в полной версии.

Понимает: mp1, mp2, mp3 (как ни странно), wav, voc, it, xm, s3m, stm, mod, dsm, far, mtm, as, 669, wma, mif, mid, ult, cda (cd-audio), плейлисты pls и m3u.

Плюсы: Высокая скорость работы даже на очень слабых системах, отсутствие глюков, приятный интерфейс, прекрасное качество воспроизведения, море дополнительных плагинов, скинов (графических

оболочек), регулярное обновление версии. Качественная система конвертации mp3-wav. С недавнего времени стал freeware. Может поддерживать радиовещание средствами Интернет. Положительная черта — не очень требователен к вашему процессору и прочим компьютерным железкам. В целом, считается стандартом де-факто для проигрывания mp3 файлов, что есть в корне неверно.

Минусы: Чрезвычайно криво играет модули (файлы трекеров, такие как xm, it, s3m...). Интерфейс и внешний вид давно пора модернизировать. Не понимает формат VQF, но это лечится скачкой трехсоткилобайтного плагина (вообще, существует целая серия разнородных полезных плагинов для WinAmp, в виду своего количества описанию не поддающихся). Содержит на порядок меньшее число функций и возможностей, чем некоторые его нынешние конкуренты.

Проживание: www.winamp.com

Sonique Player



Весит: 1,9 Mb

Понимает: mp1, mp2, mp3, wav, in, it, xm, mod, wma, wax, sgf, s3m, pls, pl, m3u, cda.

Плюсы: Стильный дизайн, по качеству звука не уступает предыдущему участнику, а модули играет намного лучше него. Количество плагинов и скинов впечатляет, причем особенно радует то, что меняется не только графика, но и сама структура плеера, форма, размещение элементов управления и т.д. Вполне сгодится в качестве весьма приятной альтернативы для остальных программ, но не более того. Ничем особо гениальным не характеризуется. Зато душевно отжирает системные ресурсы, причем, видимо, исключительно по причине не до конца оптимизированного движка. И осталось отметить, что Sonique Player числится относительно молодой программой, агрессивным маркетингом пробиваемой на рынок музыкального софта. Шансы у него, видимо, весьма средние. Не потому что плохой, а потому что конкуренция большая.

Минусы: В принципе, удобный и современный, но требующий длительного привыкания интерфейс, на всякий случай снабженный совершенно отмороженным регулятором громкости, обращение с которым напоминает альпинизм в Гималаях. Плюс, мягко говоря, странноватый эквалайзер. Еще по каждому случаю нахально ломится в Интернет, чаще всего несвоевременно.

Проживание: www.sonique.com

K-Jofol

Весит: 1,4 Mb

Понимает: mp1, mp2, mp3, aac, pls, vqf, m3u, cda, а главное — vqf, это редкость.

Плюсы: Оригинальный и очень классный дизайн, настраиваемый интерфейс. Основное предназначение — поддержка формата vqf, подобного и альтернативного mp3, но по некоторым критериям mp3 превосходящего (другие плееры его обычно не поддерживают, т.к. это не допускается нынешними владельцами прав на данный формат; K-Jofol поддерживает его в обход всех авторских прав, причем неким чудодейственным образом умудряется оставаться при этом вполне легальным продуктом). Неплохо работает со звуком. Координируется с IRC, поддерживая mIRC. Плагины имеются. Последняя версия (как бы бета) — 2000 v1.0 b2.

Минусы: Слишком невелик список поддерживаемых форматов. Не больно-то высокие возможности — в сущности, только самое необходимое плюс несколько ключевых элементов. Есть странные черты: 32-полосный эквалайзер (как с ним управляться-то?) и огромных размеров кнопка регулировки



скорости проигрывания музыкальных треков, вынесенная на центровую панель (да, конечно, без ускорения-замедления прожить просто невозможно...). В целом, при наличии vqf-плагина к WinAmp оставляет за собой только два реальных преимущества: интерфейс и чуточку (но уж совсем чуточку) лучшее звуковоспроизведение.

VQF: Видимо, тут не помешает сказать пару слов. Данный формат является альтернативой MP3. Превосходит его по уровню сжатия (музыкальный файл в формате vqf занимает заметно меньше места на винте, чем аналогичный

файл в mp3). По идее, выдает на гора более качественную музыку. Однако системных ресурсов при этом жрет гораздо больше.

Проживание: www.kjofol.org

MusicMatch Jukebox

Весит: 7,7 Mb

Понимает: звуковые форматы — wma, mp3, mp2, wav, cda, asx; видео форматы — asx, asf, avi, mpeg, mpg; поддерживает библиотеки ddf, сборники (playlists) m3u плюс еще ряд форматов. С трековыми модулями ничего общего пока что иметь не хочет.

Плюсы: Работает во всех направлениях, стараясь объять необъятное. Естественно, способен проигрывать музыкальные файлы, более того — оперировать с видео-файлами. Обеспечивает крайне качественную и высокоскоростную (но это если проапгрейдить, что уже за деньги) оцифровку композиций с компакт-диска, до недавнего времени являвшийся единственной (точнее, единственной хорошей) бесплатной программой с подобной возможностью. Помимо того, что проигрывает компакт-диски, еще и автоматически выходит в Интернет и скачивает названия музыкальных композиций (после этого они будут присутствовать и в стандартном CD Player; гляньте в каталоге Windows файл cdplayer.ini — поймете, как тут все устроено). Позволяет как бы укомплектовывать mp3-шки графикой, текстами песен, всякими пометками-заметками и так далее, а также создавать из них библиотеки и подборки, как угодно их редактируя и между собой перекапывая. Способен записывать аудио-компакты и mp3-компакты (до 150 композиций вдобавляет; плюс, опять же при платном апгрейде, умудряется создавать обложки для компакт-дисков). Сотрудничает с mp3-плеерами



(имеется в виду — не программными, а реальными), а именно — Diamond Rio (модели 300 и 500), RCA Lyra, Creative Nomad, Memcorp Soulmate. В плане денег, MusicMatch Jukebox версии 5.1 — freeware с возможностью ряда платных апгрейдов второстепенного значения. В прежних версиях бесплатных возможностей было меньше. Сейчас — почти все открыто.

Минусы: Гениально путанный интерфейс (за исключением блока оцифровки — тут все великолепно), недостаточное внимание к различным спецэффектам (как бы все есть, и в обилии, но функционирует криво-вато), чрезмерная заточенность именно под mp3 и CD-файлы (хотя можно ли считать это минусом?), левоватый эквалайзер. Еще недостаток — слить можно лишь с официального сайта, который не позволяет скачивать программы с докачкой (проблема еще та, при условии почти восьми мегов размера!). И последнее: MusicMatch запускается и на P-133, но при этом сильно нуждается в хорошей машине, т.к. довольно-таки тяжеловесен.

Проживание: www.musicmatch.com

Windows Media Player

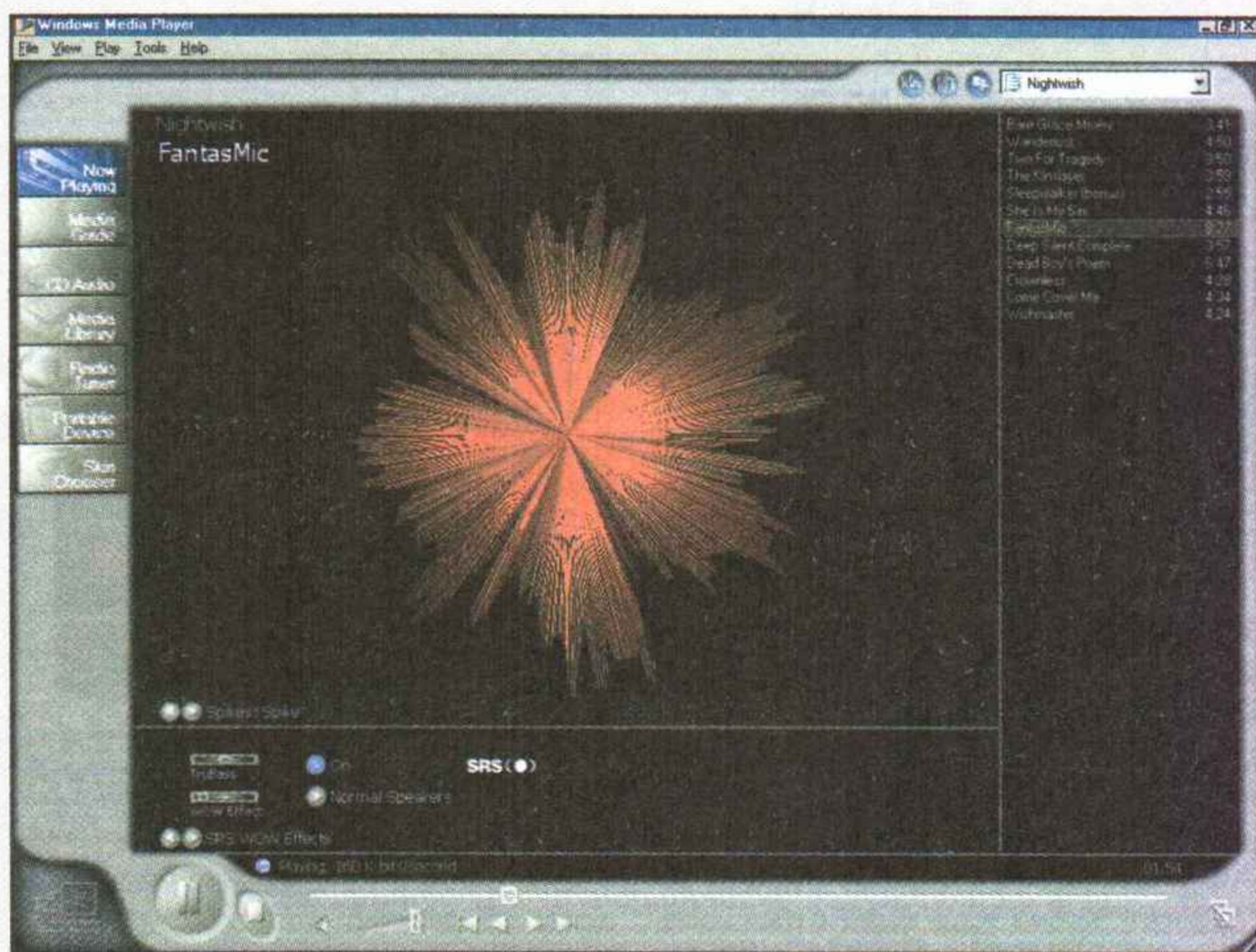
Весит: 9,5 Mb

Понимает: звуковые форматы — asf, asx, wtm, wmx, wmp, wma, wax, wmv, wmx, wav, mp3, m3u, mid, midi, rmi, aif, aifc, aiff, au, snd, cda, видео форматы — avi, mpeg, mpg, mpe, m1v, mp2, mpv2, mp2v, mpa, ivf.

Плюсы: До последнего времени Media Player не котирировался вообще, представляя собою нечто безмерно жалкое и донельзя упрощенное. Однако, как и следовало ожидать, постепенно корпорация Microsoft откровенно надоело, что музыкальная область остается ими практически полностью неукученной и в ней царит неконтролируемый беспредел из области кто во что горазд. Были вложены деньги. Видимо, немалые, потому что результат превзошел все ожидания. Нынешний Media Player — штука совершенно потрясающая и в общей сумме своих возможностей на голову бьющая всех конкурентов. Проигрывание целой серии форматов (кроме формата vqf, разве что, получение лицензии на который даже всемогущей Microsoft покамест не по зубам — это только обуюнные энтузиазмом



раздолбай из K-Jofol могут). Оцифровка музыки с компакт и запись музыки на компакт. Возможность прослушивания радио через Интернет. Крутая подборка плагинов визуализации и совершенно оригинальные скины, характеризующиеся в первую очередь тем, что каждый — своей формы (именно формы! — про внешний вид вообще молчим). Поддерживает портативные устройства. Содержит потрясающие коррективы звука — например, может басы добавлять (причем по-нормальному, вплоть до способности сносно реализовывать крайне требовательный до аппаратуры heavy-metal — никакие другие названные в статье программы на это не способны). Поддерживает создание библиотек музыки, хотя работа с ними, несмотря на отчаянные потуги дизайнеров, все равно далека от удобства. Наконец, Media Player, будучи «родным» Windows-приложением, достаточно грамотно обращается с системными ресурсами и не перегружает их сверх меры. В сумме, единственным достойным конкурентом для Media Player сейчас видится MusicMatch Jukebox; что из них лучше — пожалуй что дело вкуса. Кстати, кое в чем они оказались совместимы: одинаковая методика расфасовывания оцифрованной с компакта музыки по каталогам.



Минусы: Доканывает отчаянными попытками потырить чего-нибудь полезное для себя из Интернета (зато содержит кучу интернетовских настроек; главное их преимущество — они отключабельны). Доступ к мировым базам данных с возможностью скачки названий песен и прочего — хуже некуда. Ну и, конечно же, периодически подглючивает на мелочах. Оно и понятно — надо ведь оправдывать свое происхождение...

Скачать: <http://msvaus.www.conxion.com/download/winmediaplayer/wmp7/7/nt5/en-us/wmp7.exe>

Прочее

Из остальных плееров можно обратить внимание на следующие продукты.

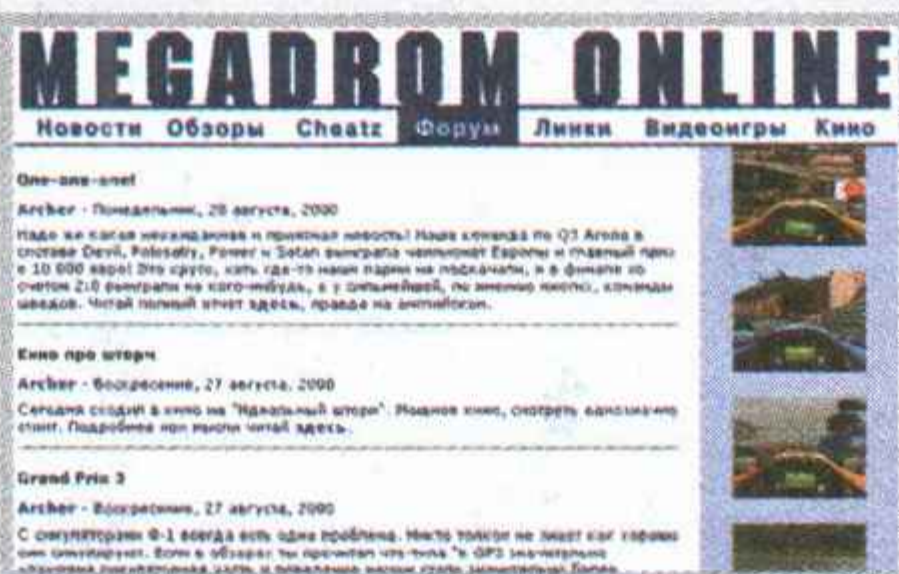
Для mp3 — NOD, XING Player, WinPlay.

Для модулей — Mod Plug Player и старичок Cubic Player.

Кроме того, существует несколько специальных плееров, предназначенных для тех, кому хочется побыть крутым диджеем. Это сводилки mp3. Наиболее популярная из них — Virtual Turntables. Позволяет даже при наличии только одной аудиокарты одновременно проигрывать два mp3 файла, изменять их скорость, запоминать позиции и т.д.

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ с любезного разрешения компаний-производителей мы выкладываем новейшие версии следующих программ: WinAmp 2.65 (полная версия) с vqf-плагином, MusicMatch Jukebox 5.1, Sonique Player 1.6.3. и K-Jofol 0.51. Помещение Windows Media Player пока что под вопросом и, если все решится удачно, вы увидите его на компакт следующего номера. ■

Игровые ссылки

www.megadrom.ur.ru

"Мегадром Агента Z" — довольно любопытная страница, содержащая разные статьи на разные темы, как игровые, так и околоигровые. Обзоры свежих игр выходят не то чтобы очень регулярно, но зато в достаточно объемных новостях мелькают и дельные советы по прохождению тех или иных игр, и личные впечатления владельца странички. Кроме того, встречаются интересные новости неигрового содержания.

Помимо PC-игр, владелец сайта интересуется видеоиграми и кино — вплоть до того, что периодически появляются рецензии на новые фильмы. Очень привлекает подход автора к написанию оных: простая и приятная стилистика, интересные идеи. Хотел закончить словами "хотя некоторая доработка бы не помешала", но не стану. Авторский сайт — не корпоративный, автор волен выражать себя так, как хочет и как умеет.

www.games.ru/online

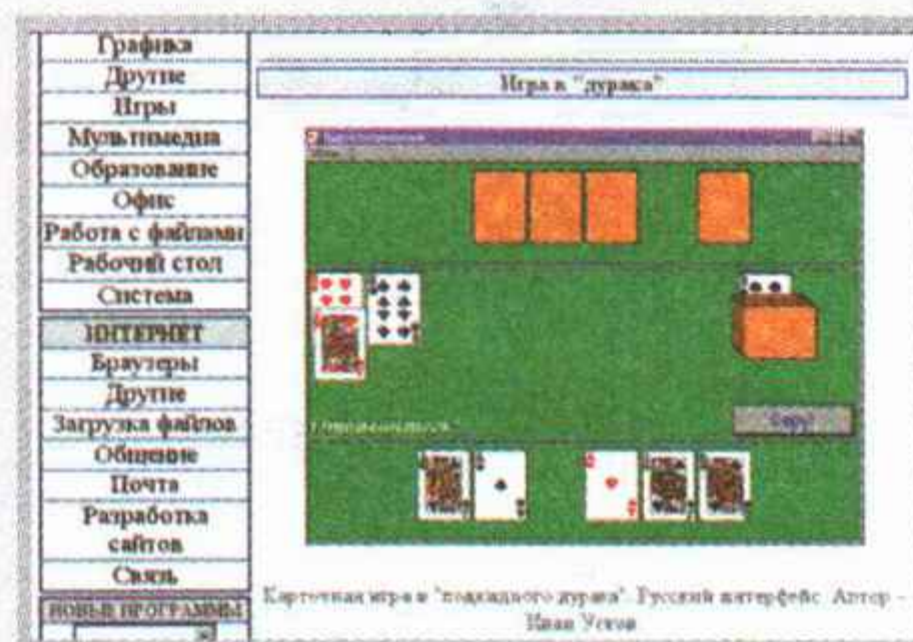
По моему скромному мнению, это самый обширный сборник браузерных игр Рунета. Игры разбиты по жанрам, каждая имеет собственное имя и подробное описание: кто создатель, в чем смысл, управление, системные требования и прочее. Были замечены очень неплохие игры — классические "короталовки" времени. Так что, если интересуетесь онлайн-играми, добро пожаловать! Гм... а если вы работаете в должности секретарши, так вам и вовсе без этого сайта не прожить...

www.gamez.ru

Основной уклон сайта: читы, солюшны и хинты. В базе данных представлены все новинки, как забугорные, так и наши, причем пожилые игры там тоже есть. Все они поделены по алфавиту, присутствует поиск и возможность добавить свой чит/солюшен/хинт. Имеется даже рейтинг солюшенов. Если вы испытываете затруднения с какой-либо игрой, то на это вполне можно посетовать в специальном форуме — ответ себя ждать не заставит.

Помимо этого, сайт выкладывает игро-

вые новости, но на момент написания обзора раздел новостей находился в состоянии легкой комы. Еще присутствует весьма полезный раздел, в котором любой начинающий может узнать, где и как поиграть в Сети.

www.freeware.ru/lvl2_9.html

Порой найти маленькую, но очень нужную игру достаточно сложно. Вот мне однажды приспичило найти карточную игру "Дурок". Половину Рунета перекопал... Хорошо, что на небезызвестном Фривере.ру есть классный раздел "Игры", в котором таких вот маленьких (иногда логических) игр вагон и маленькая тележка. Всякие покеры, пятнашки, маджонги и даже трехмерная гонка. В общем, ищущий да обрящет...

Интересное в Сети

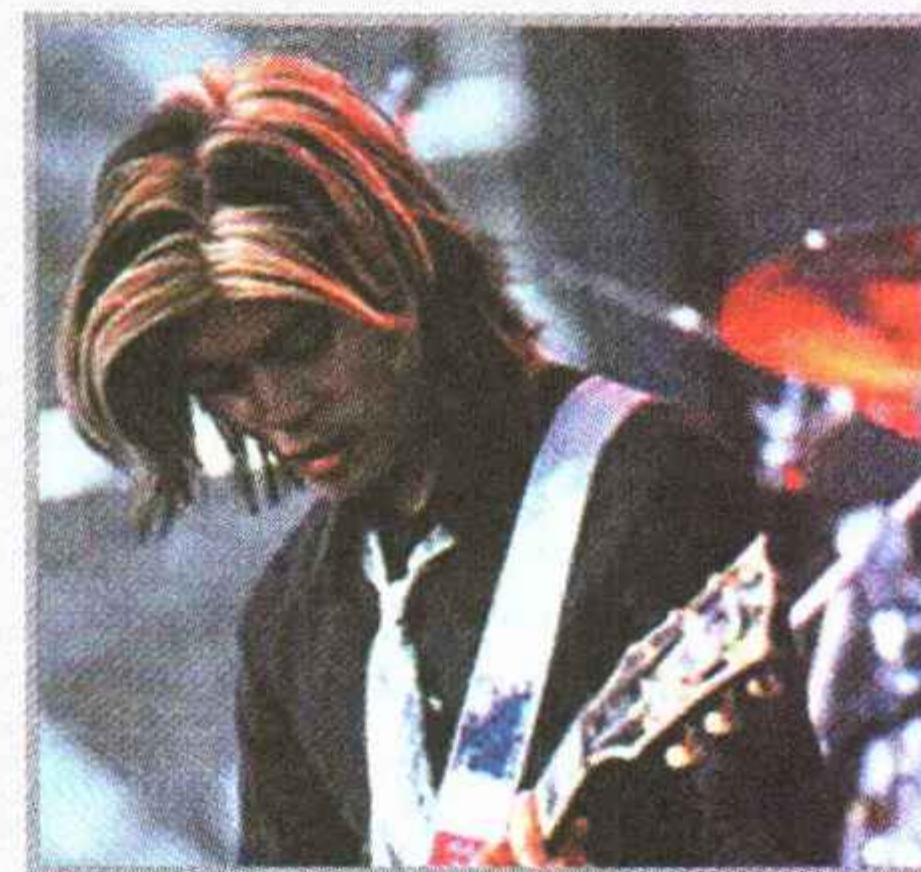
www.bburago.com

Увлечение автомобилями... Я всегда считал, что такова участь каждого небритого мужика, чьи отношения с женой часто настраиваются ударом чужуной



сковородкой по лбу со стороны т.н. "слабого" пола. Не повезло в личной жизни, значит, нужно бежать к железному коню, лелеять его, покупать автомобильные журналы, пускать слюни на концептуальные тачки и прочее. Но однажды довелось мне ознакомиться с продукцией итальянской фирмы Bburago, выпускающей коллекционные миниатюрные модели машин разных этапов развития автомобильной промышленности. Если взять любую из их моделей да сфотографировать грамотно, то даже опытный автолюбитель не сможет отличить машинку масштаба 1/24 от оригинала 1/1 — настолько качественную продукцию поставляют нам "макаронники"! Если хотите купить какую-нибудь модель — пожалуйста, если просто

хотите посмотреть на редкие и дивные экземпляры — любуйтесь прямо на сайте, благо уже собранная машинка ну просто неотличима от реального прототипа! Признаться, ваш покорный слуга уже два года коллекционирует модели компании Bburago...

www.zuper.ru

Ехал я недавно в троллейбусе, а за мной сидели ребята, каждый с гитарой, и разговаривали "о своем"... И где-то в середине беседы послышался мне вопрос: "Откуда брать табулатуры зарубежных и отечественных групп?" После нескольких выяснений один из ребят заявил: "А идите вы все на зупер.ру!" Что, собственно, я и сделал, ведь как приятно порой взять в руки любимый "Фендер" и наиграть что-нибудь из Хендрикса... Хотя почему сразу Хендрикса? На Зупере представлено столько групп, сколько вам не переслушать лет за пятьсот. Абсолютно любой тэб; а если песня популярна, то тэбов может оказаться несколько версий сразу. Помимо забугорных музыкантов, обнаруживаются и исходники наших групп, которых, кстати, тоже вовсе не мало.

www.cyberpunk.ru

Город в стиле "киберпанк" — уходящие в космос небоскребы, светящиеся воздушные трассы, металл, пластик и неон, опасная, жестокая, но и свободная — если сумел достичь этой свободы — жизнь. Город мечты — для многих любителей Уильяма Гибсона и его коллег — уже существует на Земле. Правда, пока лишь виртуально, но он живет, меняется, дышит — почти как настоящий, нужно лишь немного воображения. Любый желающий может создать свой дом в районе "жестокости" города и просто обязан сделать его нужным, чтобы в скором будущем его не снесли. Таковы правила — нечего бездарно тратить ресурсы! Жизнь заставит быть умным, хитрым, изворотливым, и главное — оригинальным. ■

Эффективный поиск в Интернете

Сегодня мы с вами поговорим о поисковых серверах — мощных автоматизированных средствах для поиска информации в сети Интернет. Статья поможет немного разобраться в их принципах работы, устройстве, выбрать из ряда, казалось бы, одинаковых поисковых машин наиболее подходящую для вашей задачи. Кроме того, далеко не каждый знаком с формами корректного запроса нужной информации — тогда как знание их упрощает поиск, одновременно увеличивая его эффективность.



Обзор будет посвящен поисковикам Рунета. Западные работают на схожих принципах; если вы усвоите те, что приведены ниже, да плюс немного водите дружбу с английским языком — сориентироваться во всяких Yahoo, Altavista'x и Lycos'ax не составит проблемы.

Из отечественных поисковых машин имеет смысл поговорить о наиболее крупных и часто используемых. К ним относятся следующие:

Rambler (www.rambler.ru) — является одной из самых популярных систем поиска в России. Знаменит своей системой тематических рейтингов "TOP 100", куда попадают наиболее популярные сайты различной направленности. Обладает приятным и интуитивно понятным интерфейсом.

Yandex (www.yandex.ru) — несомненно, один из самых крупных поисковых серверов. Быстро занял свое почетное место в лидерах благодаря мощному языку запросов. Имеет встроенную систему морфологического анализа.

Aport (www.aport.ru) — оправдывает свое название, буквально впиваясь в поиске необходимого в бесконечный поток web-страниц. Гибкий язык запроса, возможность англо-русского перевода. Пред-



лагает краткую аннотацию к ссылкам.

List.ru (www.list.ru) — поисковый сервер, обладающий обширной базой данных по литературе и искусству, науке и технике. Имеет выход на списки почтовых рассылок. Работать удобно и приятно.

Помимо HTTP-серверов поиска, существуют базы данных, направленные на поиск среди их FTP-собратьев. FTP-сервера предназначены для хранения и передачи файлов. В отличие от вышеперечисленных поисковиков (Rambler, Yandex etc.), которые осуществляют выборку по содержанию HTML-страниц, поисковые FTP-сервера ведут поиск по именам файлов и каталогов. Крупнейшими и наиболее известными FTP-поисковиками являются **FTP-Search** (www.filesearch.ru) и **Files.ru** (www.files.ru). Они оба располагают весьма нехилой подборкой файлов (точнее, информации об их местонахождении, собранной с гро-

поисковых серверов довольно-таки прост. Это, грубо говоря, выборка базы данных конкретного поисковика.

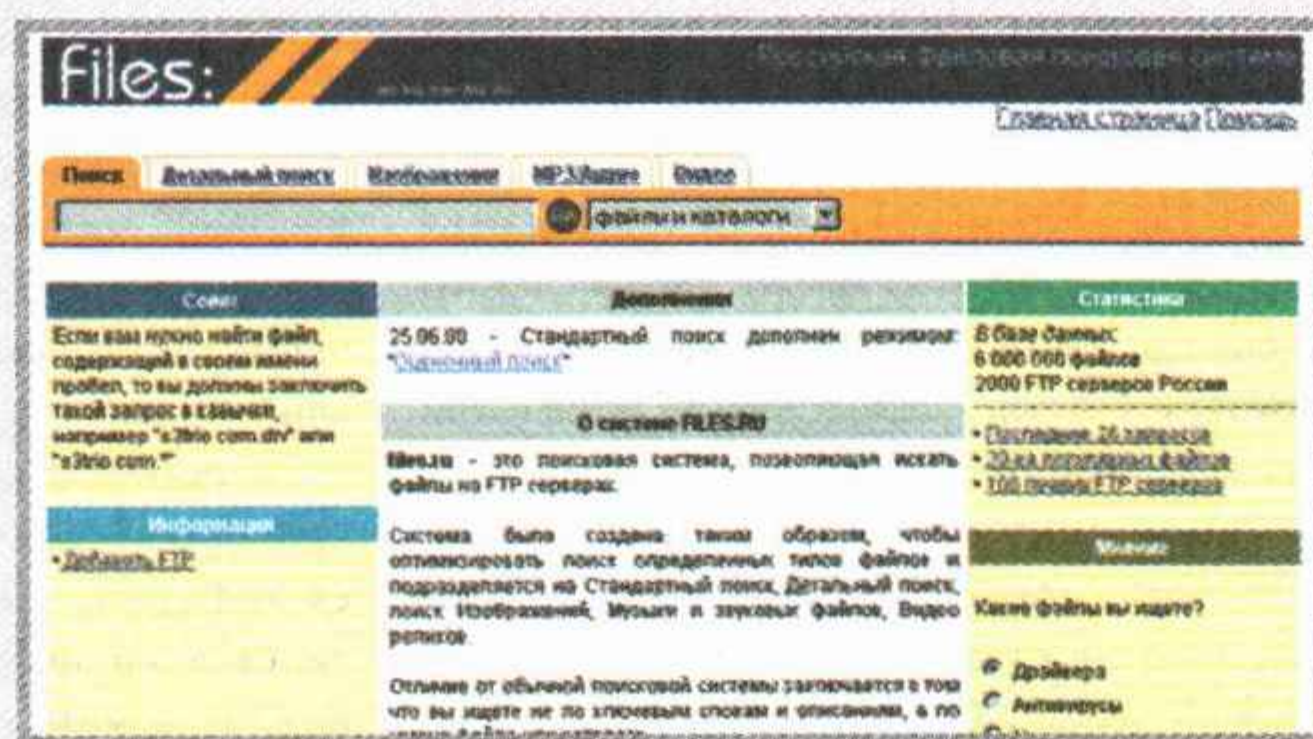
То есть при каждом запросе робот осуществляет сравнение введенных вами данных в строке поиска с данными, расположенными на сервере, при этом разграничивая степень значимости по количеству совпадений. Так, документы, содержащие точный вариант фразы-запроса, обязательно будут выведены в первых рядах. Задаваться может как отдельное слово, так и целые словосочетания. Кроме этого, существует разбиение на тематические каталоги, например, "Игры", "Книги" и т. д. Это увеличивает скорость поиска, позволяя не задерживаться на мусоре.

Теперь мне бы хотелось рассказать вам о формах запроса поисковых серверов. Формы запроса не только помогают повысить скорость поиска, но и упрощают его. Хотя язык запросов и является базовым для всех серверов, все же каждый из "всезнаек" пытается внести небольшую изюминку и тем самым привлечь к себе пользователей. Поэтому мы рассмотрим каждый сервер в отдельности.

Rambler

Запрос может состоять из одного или нескольких слов. Язык запроса может быть русский либо английский. Слова следует разделять пробелом. Например, "Ri2a TNT", "Вирту* РеАльность".

Второй пример показывает, что различия в регистрах нет. То есть нет никакой разницы, большими либо маленькими буквами, или и теми и другими, набран запрос.



матного количества серверов). Через определенные промежутки времени базы данных обновляются (в частности, на FTP-Search обновление происходит каждые пять дней). Устаревшая, ненужная информация удаляется, давая дорогу новой и интересной.

Принцип действия



Сортировка найденных документов может быть изменена (по умолчанию документы сортируются по соответствию запросу). Для этого на странице расширенного запроса (чтобы попасть туда, нужно щелкнуть по соответствующей ссылке в правом верхнем углу экрана) выбираем пункт "Сортировать по...". Есть и ограничение поиска документов по времени их создания. Для этой несложной операции выбираем пункт "От даты x до даты y" на странице детального запроса. Чтобы поисковый сервер искал только документы с минимальным расстоянием между словами, выбираем режим "Ограничить расстояние между словами" в детальном запросе. Также можно ограничить поиск частичным поиском конкретного документа (название документа, его заголовок, URL и т.п.). Это можно сделать через меню детального запроса "Искать в...". Если вы не знаете слово целиком, то можете использовать символы "*" — для произвольной части запроса или "?" — для произвольной буквы запроса: "Rи?a TNT", "Вирту* РеАльность".

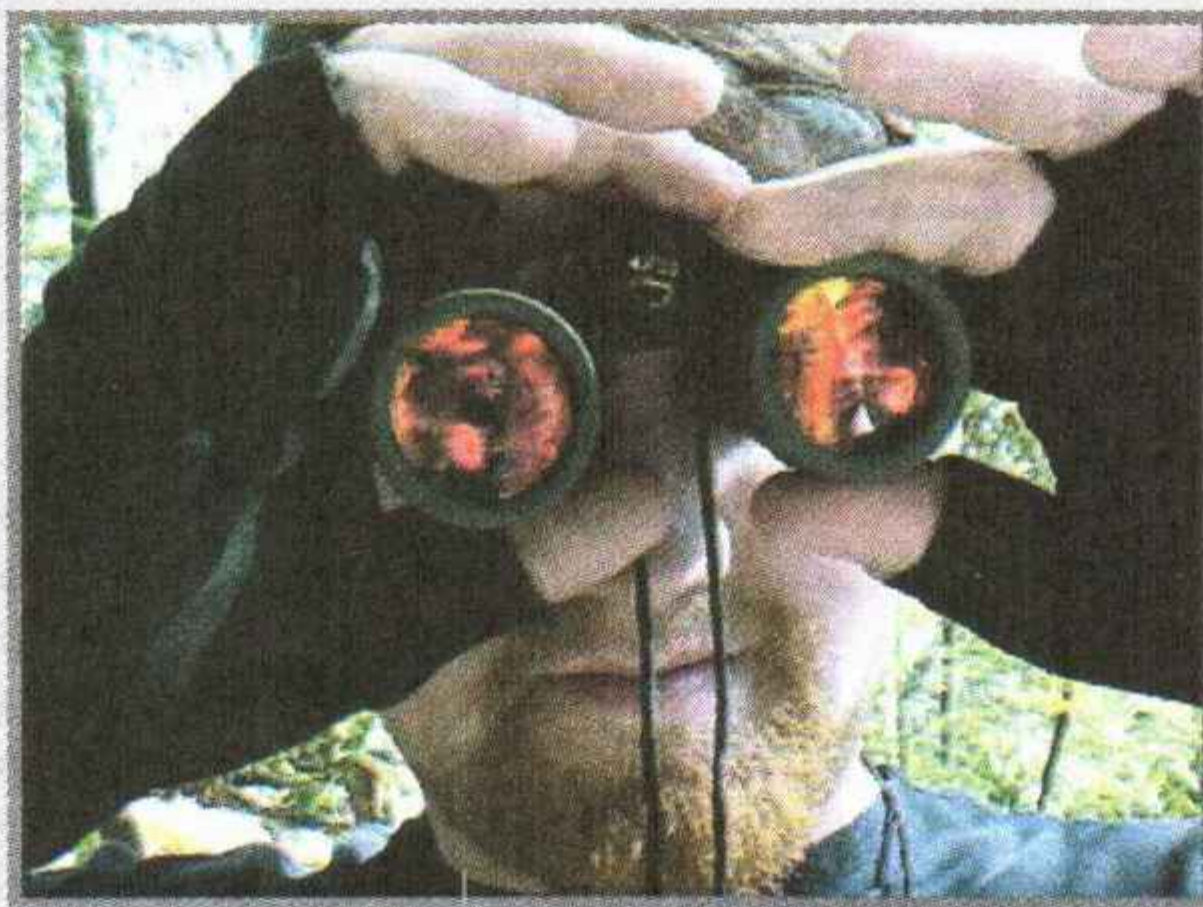
Используя режим запроса "Расширение запроса: все однокоренные" либо символ "@" перед словом, вы найдете все однокоренные варианты слова: "@игровой".

Для увеличения сектора поиска используются логические связки "And" (и) и "Or" (или), которым эквивалентны символы "&" и "|" соответственно. "Увеличение сектора поиска" при использовании "Or" происходит потому, что сервер выдает документы, содержащие хотя бы одно из запрашиваемых слов; тогда как при отсутствии оператора "или" ищутся только документы со всеми введенными словами. Если использовать оператор "и", то соединенные им слова в ответах на запрос будут находиться в пределах одного предложения.

Части запроса могут быть соединены скобками. Возможно многократное вложение скобок с использованием логических операторов: (Виртуал* and Реальность) or Кибер*. Таким образом достигается большая широта, либо, наоборот, селективность запроса.

Yandex

Работая с "Яндексом", надо учитывать некоторые его особенности. Например, он совершенно справедливо проводит различие между строчными и прописными буквами — начиная слово с большой буквы, вы автоматически исключаете из поля поиска все такие же слова, написанные с маленькой. С заглавной буквы стоит писать только



имена собственные. Зато, если слово написано с маленькой, почти карликовой, буквы, то будут найдены его эквиваленты и с маленькой, и с большой.

Полезно использовать синонимы. Кроме того, что употребление синонимов развивает вашу языковую подготовку, оно может серьезно расширить сектор поиска. Также стоит по возможности конкретизировать свой запрос, и, томясь желанием купить монитор с инваровой трубкой, не писать в качестве запроса слово "мониторы". При этом, если вы не желаете посвятить всю оставшуюся жизнь изучению обзоров/научных статей об инваровых трубках, включите в запрос конструкцию "+продажа". Знак плюса перед словом делает обязательным поиск документов именно с этим словом (само собой, плюс прочие слова запроса; но слово "продажа" будет в каждом найденном документе). Если же, напротив, поставить минус, то "Яндекс" ни за что не выдаст вам местоположение документов с помеченным минусом словом.

Чтобы избавить сервер от поиска всех разновидностей ключевого слова, достаточно поставить перед ним восклицательный знак. По коду "Икрокодилов" пред ваши очи предстанут только тексты с этим словом во множественном числе и родительном падеже, прочие ("крокодила", "крокодилу") останутся за бортом. Зато при отсутствии "!" слова будут находиться во всех грамматических формах, возможно, даже в таких, которых вы никогда раньше не видели.

В "расширенном поиске" "Яндекса" существенных отличий от выше-по-тексту-стоящего коллеги нет.

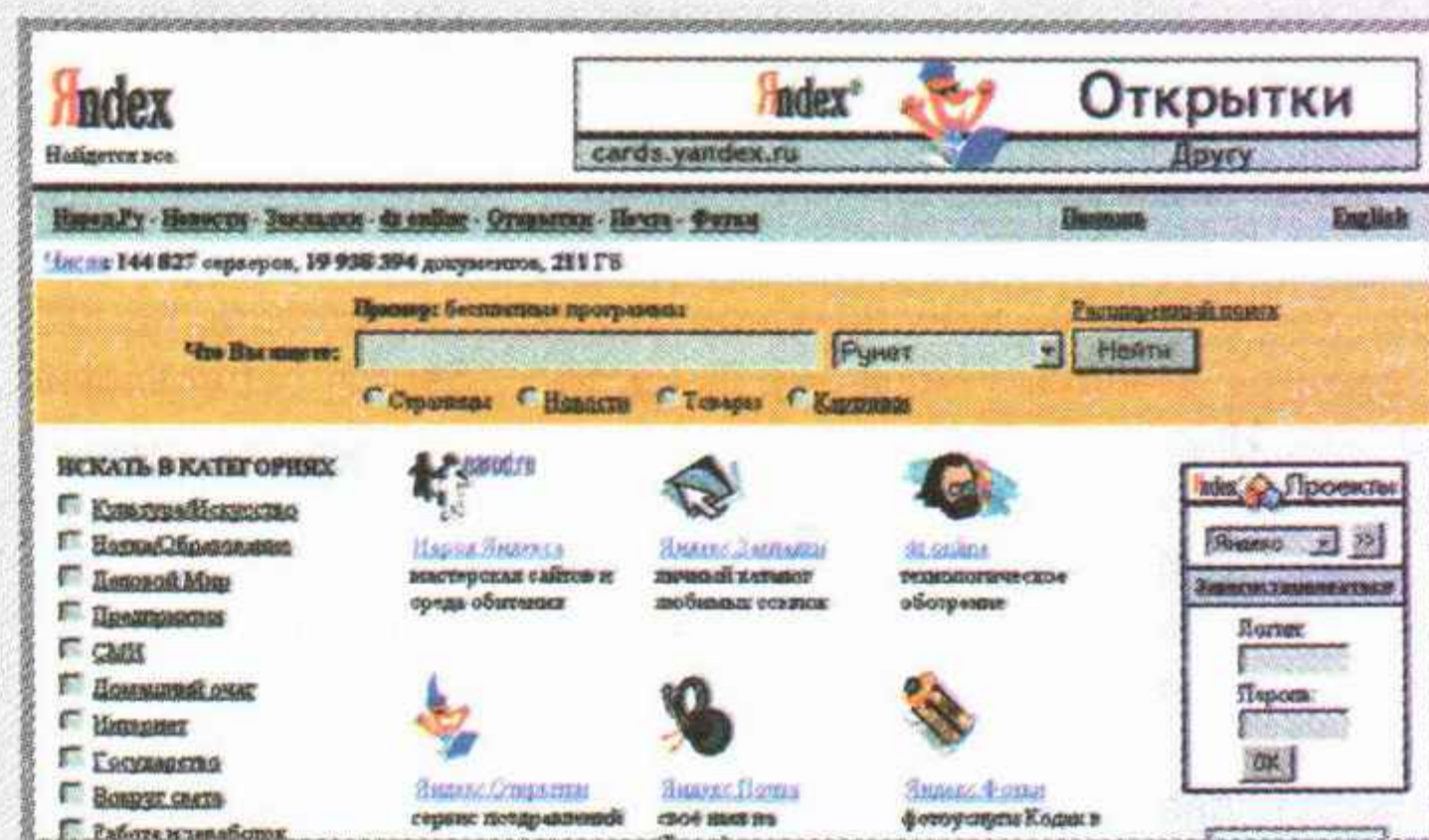
Синтаксис языка запросов несколько более сложен, чем у "Рамблера". Используются те же

команды (&, |, ()), но есть и некоторые добавления. Если между ключевыми словами поставить тильду ("~"), то для сервера это будет условием, означающим, что эти слова не должны встречаться в одном предложении. Оператор "/(n m)" имеет значение "расстояние в словах", где "n" — минимальное расстояние, а "m" — максимальное. Возьмем для примера цитату из "Арии": "...Где свинец слепой отчаянно правит бал". Между словами "свинец" и "бал" расстояние в три слова. Значит, чтобы найти именно эту цитату, необходим запрос формы "свинец /+3 бал". Плюс перед числом "n" в данном случае означает, что второе слово запроса должно стоять после первого (т.е. впереди по тексту). Если плюс убрать, то поиск будет производиться в обе стороны. Спросите, куда я подевал оператор "m"? Очень просто — если вы желаете, чтобы слово "бал" искалось, допустим, в интервале от пяти слов до "свинца" и до семи после, то используйте следующую форму: "свинец /-5 7 бал". Надо усвоить простую вещь: "n" и "m" — это два одинаковых оператора, несмотря на то, что для их обозначения используются разные буквы; это просто для ясности — с таким же успехом я мог начать свое объяснение, отталкиваясь от формы "/(n n)".

По аналогии, синтаксис "&&/(n m)" имеет значение "расстояние в предложениях". По запросу "свинец &&/2 бал" слово "бал" будут искать на расстоянии в два предложения вперед по тексту от "свинца".

Если вам необходимо объявить поиск сразу по нескольким смежным тематикам, используйте скобки. Скажем, конструкция типа "(обучение, школа) /+1 (гитара, клавишные)" заставит "Яндекс" откопать производные от фраз "обучение гитара", "обучение клавишные", "школа гитара", "школа клавишные".

В правилах поиска по "Яндексу" есть еще некоторые тонкости, но их мы касаться не будем — чересчур уж они специализированы и редко используются. При желании вы можете сами дополнительно покопаться в разделе "Помощь" на сервере.



Апорт

У этого сервера (моего фаворита, между прочим) есть свои особенности (хотя к нему применимы и некоторые из описанных выше правил — например, функционируют логические операторы). Поддержка символического языка, поиск по определенному серверу (мы указываем в запросе URL и слово, которое необходимо найти, например `url=www.listopad.ru клен`); в таком случае будут отыскиваться все документы

`link= (L=, ссылка=, cc=)` — указанное после равенства имя сервера должно искаться в ссылках, имеющихся в HTML-документах. Данный поиск ведется только по ссылке, где явно указано имя сервера (путь к конкретному файлу игнорируется). По запросу `link=www.agama.com` будут найдены документы, в которых есть ссылки на документы с сервера www.agama.com. В том числе будут найдены и локальные ссылки в пределах самой "Агамы", но только тогда, когда в ссылке

указано полное имя сервера.

`anchor=` — указанное после равенства слово или конструкция в круглых скобках должно искаться в тексте ссылок. По запросу `anchor=(ненавижу Интернет)` будут найдены документы, в тексте ссылок на кото-

рые встречается оба слова: "ненавижу" и "Интернет".

`description=` — указанное после равенства слово или конструкция в круглых скобках должно искаться в тексте описаний сайтов и в поле META DESCRIPTION документов. По запросу `description=(школы каратэ)` будут найдены корневые документы сайтов, в тексте описаний которых встречается указанное словосочетание, а также документы, в которых оно находится в поле META DESCRIPTION.

`text= (x=, текст=, т=)` — указанные после равенства слово или конструкция в круглых скобках должны искаться только в обычном тексте. По умолчанию слова запроса ищутся как в тексте, так и во всех указанных вы-

List.ru

Весьма неплохой поисковик, оправдывающий свое название — "Список". На главной странице находятся ссылки на самые популярные проекты List.ru. Ниже расположена поисковая форма. Список ссылок на основные категории каталога занимает центральную часть. Информация в красных скобках, расположенная около найденных ссылок, информирует нас о посещении данных ресурсов определенным количеством пользователей. Значок Rus или Eng означает язык, на котором написана страница на сайте. Язык запроса идентичен Yandex; более того, с этого сервера возможен поиск также и по "Яндексу".

Итак, мы рассмотрели основные принципы и методы работы с поисковыми серверами. Какой из них вы выберете — решать, в конечном итоге, вам. Моя цель состояла лишь в том, чтобы дать некоторое количество информации — практической и к размышлению — по этой теме, показать ту простую вещь, что знание эффективных путей поиска может сильно упростить доступ к нужной информации. ■

рые встречаются оба слова: "ненавижу" и "Интернет".

`text= (x=, текст=, т=)` — указанные после равенства слово или конструкция в круглых скобках должны искаться только в обычном тексте. По умолчанию слова запроса ищутся как в тексте, так и во всех указанных вы-

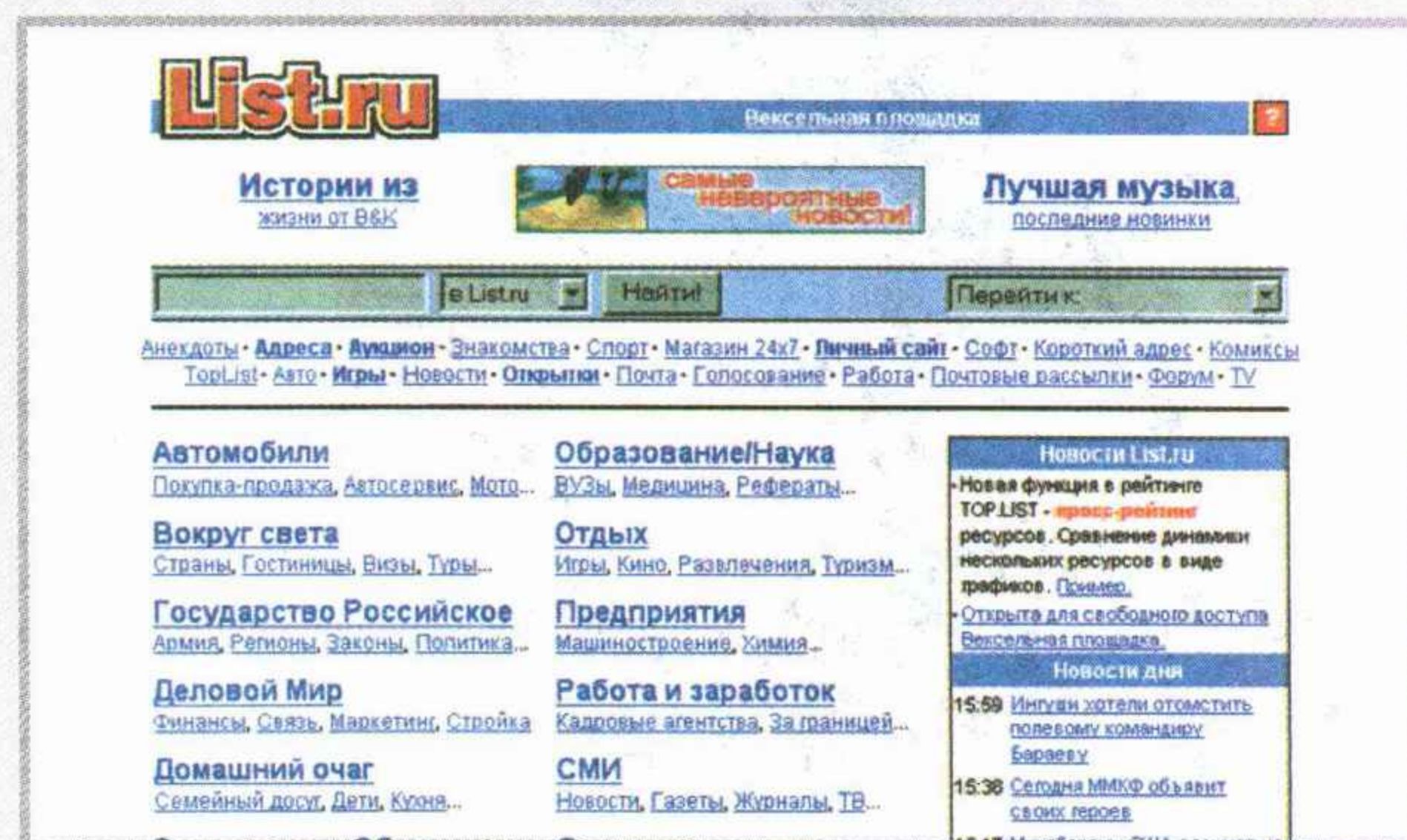
на сайте www.listopad.ru, содержащие слово "клён". Можно и ужесточить поиск, ограничивая его каким-либо каталогом сайта — `www.listopad.ru/der/ клён`.

Хотелось бы упомянуть и так называемый поиск по полям, используемый во многих серверах поиска, в частности, и на "Апорте". Под этим выражением подразумевается поиск по тексту, привязанному к определенным тегам в HTML-коде.

`title= (t=, заг=, з=)` — указанное после равенства слово или конструкция в круглых скобках должно искаться в заголовках документов (перед круглыми скобками знак равенства можно опускать). По запросу `заг=(время или место)` будут найдены документы, содержащие в заголовке слово "время" или слово "место", или оба слова одновременно.

`keywords= (kw=, клсл=, кл=)` — указанное после равенства слово или конструкция в круглых скобках должно искаться в поле META KEYWORDS документов (перед круглыми скобками знак равенства можно опускать). По запросу `kw(бойцовский и клуб)` будут найдены документы, для которых автор в ключевых словах указал оба слова: "бойцовский" и "клуб".

`alt= (a=, рис=, p=)` — указанное после равенства слово или конструкция в круглых скобках должно искаться в полях ALT (комментарии к картинкам в HTML-коде). По запросу `рис(Билл Гейтс)` будут найдены документы, в которых есть картинка с комментарием, содержащим как минимум два слова: "Билл" и "Гейтс".



MUD: ALTER EGO В СЕТИ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА (ЧАСТЬ ВТОРАЯ)

В прошлом номере «Мании» была опубликована первая часть статьи, посвященная созданию персонажа в мире ADAMANT MUD. Теперь мы публикуем ее окончание, в котором автор более подробно разбирает плюсы и минусы каждого отдельного класса персонажей и дает рекомендации по выбору наиболее оптимальной расы для игры в зависимости от опыта играющего.

**Редактор «Мании»
Алексей Кравчун.**

Выбор профессии

Всего профессий девять. Из них пять доступны персонажам с любой направленностью, и по две специальных доступны только «светлым» и «темным». Более того, четыре общих профессии — это так называемые «базовые», их умения ярко выражены, а их применение наиболее узко. Остальные пять, как правило, имеют умения сразу из пары «базовых» профессий и, соответственно, более широкий спектр применения.

Базовые профессии: Воин, Лекарь, Маг, Вор.

Смешанные профессии: Друид, Паладин, Следопыт, Варвар, Рыцарь смерти.

Следует понимать, что любая «смешанность» обычно имеет смысл, если вы не собираетесь путешествовать вместе с большим количеством других игроков. Чем больше игроков собирается вместе, тем большую ценность представляют игроки с узкой специализацией.

Например, следопыт и паладин, путешествуя вдвоем, будут слабее, чем воин и лекарь (зато каждый из них в одиночку несколько сильнее). А если соберутся воин+следопыт+паладин, они будут гораздо слабее, чем воин+лекарь+маг. В общем-то все персонажи имеют те или иные полезные «фишки», но общее правило таково: чем уже область применения, тем эффективней персонаж при применении именно в этой области. Опять-таки для примера: воин и лекарь гораздо сильнее двух лекарей...

Следует учесть и то, что есть профессии, которые ориентированы на ПК (например, вор), а есть ориентированные на зонинг (например, варвар). Этого не следует недооценивать.

Воин (WARRIOR)

Воины не знают заклинаний, но могут пользоваться магическими предметами (палочками, напитками и т. д.). Воины имеют большее количество жизни (hp), чем любой другой класс. Более того, в связи с тем, что воины, как правило, имеют большую силу, они могут драться наиболее смертоносным оружием.

Воин — это оптимальный класс для начинающих игроков или игроков с плохой связью.

Специфические умения: сбить, спасти, обезоружить, парировать, выследить.

Лекарь (CLERIC)

Лекари обладают мощной защитной магией. Продвинутое лекарство в состоянии целиком вылечить игрока (из любого состояния) единственным spellом. Как правило, они имеют небольшое количество жизни (hp). Особенно эффективно использовать лекарей в группах с воинами, имеющими как можно больше жизни.

Для игры лекарем надо иметь достаточный опыт и высококачественную связь.

Маг (MAGE)

Маги обладают мощной атакующей магией. Продвинутое заклинание в состоянии убивать единственным spellом (если подействует). Как правило, они имеют очень маленькое количество жизни (hp). Маги весьма эффективны в группах.

Для игры магом обязательно надо иметь достаточный опыт и качественную связь.

Вор (THIEF)

Воры так же, как и воины, не знают заклинаний, но при этом не имеют так много жизни, как воины. Это компенсируется тем, что, используя умение «заколоть», продвинутые воры в состоянии наносить очень большие повреждения (какого-нибудь мага своего уровня вполне реально убить за 1-2-3 атаки). Кроме того, вору нужно гораздо меньше опыта для достижения средних уровней.

Вор — это оптимальный класс для опытных и талантливых игроков с хорошей связью. Более того, воры — это, пожалуй, единственный класс, которым можно неплохо играть соло, но применение их в группе ограничено. Если вы новичок — даже и не пытайтесь играть этим классом.

Специфические умения: заколоть, спрятаться, взломать замок, подкрасться, украться, поставить подножку, уклониться.

Друид (DRUID)

Друиды представляют собой нечто среднее между лекарями и магами. Они обладают как разрушительными, так и врачующими заклинаниями. Но цена их универсальности — то, что друиды слабее в каждом из видов магии, чем классы, владеющие только этим видом. Им недоступны самые мощные разрушающие и излечивающие заклинания. Имейте также в виду,



что друидам недоступны многие виды оружия, но они имеют и ряд заклинаний, недоступных более никому. (например, «паралич» и «колдовской огонь»).

Друид — это оптимальный класс для опытных игроков. Его можно с успехом использовать как в группах, так и путешествуя в одиночку. Сила этого класса проявляется лишь при умелом его использовании, так что мы не советуем выбирать этот класс игрокам без достаточного опыта.

Паладин (PALADIN)

Паладины — это воины света, ими могут быть только светлые персонажи. В отличие от простых воинов, паладины обладают еще и достаточным количеством вспомогательных заклинаний, в основном это лекарские заклинания (продвинутые паладины могут знать такое ценное заклинание, как «освятить»). Более того, паладины имеют умение «исцелить», с помощью которого они могут раз в сутки лечить наложением рук как себя, так и других игроков. Но за все приходится платить, и паладины, как правило, имеют меньшее количество жизни (hp) и меньшую силу, чем воины.

Паладин — это оптимальный класс для светлых игроков, имеющих некоторый опыт и относительно неплохую связь, хотя и начинающие игроки с плохой связью могут им неплохо играть.

Специфические умения: исцелить, сбить, спасти, обезоружить, парировать, выследить, закрыться щитом.

Следопыт (RANGER)

Следопыты — это разведчики и исследователи. Они, так же как и паладины, могут быть только светлыми персонажами. Следопыты идеально подходят для исследования малоизвестных районов. Имея немногим меньшее, чем паладины, количество жизни (hp), следопыты способны на такие важные умения, как «красться» и «спрятаться»; эти умения помогают им избегать столкновений в тех случаях, когда открытый бой нежелателен.

Более того, следопыты имеют еще и вполне достаточное количество вспомогательных заклинаний (в основном это заклинания друидов). В частности, продвинутые следопыты могут восстанавливать свои или чужие силы, а также путешествовать без еды и питья, делать свое тело менее уязвимым и т. д. Особо следует отметить, что они являются экспертами в луках и имеют только им доступное умение «**дополнительный выстрел**», с помощью которого следопыты могут наносить по две, а иногда даже и по три атаки в раунд боя.

Следопыт — это оптимальный класс для светлых игроков, имеющих опыт и непло-

хую связь, хотя и начинающие игроки с плохой связью могут неплохо использовать следопытов для разведки местности.

Специфические умения: **дополнительный выстрел, сбить, спасти, обезоружить, парировать, выследить, красться, спрятаться, оглядеться.**

Барвар (BARBARIAN)

Неистовый воин. Представляет из себя особую модификацию воина, способную впадать в неистовство. Кроме этого, он обладает рядом других весьма полезных умений.

Барвар — хороший класс как для начинающих, так и для достаточно опытных игроков. Он уступает по ряду параметров воинам, но имеет специфические умения, которые могут быть весьма полезны.

Специфические умения: берсерк, расслабиться, освежать, заточить, починить, спасти, парировать, обезоружить.

Рыцарь смерти (DEATHKNIGHT)

Воин, обладающей некоторым количеством атакующих заклинаний и умений. В каком-то смысле анти-паладин. Может использоваться как в одиночку, так и в группах.

Рыцарь смерти — хороший класс для достаточно опытных игроков. Он уступает по ряду параметров воинам, но имеет специфические умения, которые могут быть весьма полезны.

Специфические умения: гипноз, смертельное прикосновение, спасти, обезоружить, выследить, боевая стойка.

Кого же выбрать?

Новичкам я предлагаю выбирать воинов или похожие на них классы. Дело в том, что для того, чтобы колдовать заклинания, их надо вначале выучить. Некоторые можно выучить в своей гильдии, но как правило, необходимо найти и прочитать специальную магическую книгу. Для новичка нахождение таких книг практически невыполнимая задача. Редкие книги являются весьма дорогими вещами. Более того: от прочтения книга пропадает, а выучить из нее заклинание удастся не при каждом прочтении.

Заключительные тонкости

На некоторых игровых серверах можно при создании набирать из списка те умения, которые вы хотите иметь. Если вы попадете на такой игровой сервер — выбирайте вдумчиво, иначе потом можете сильно пожалеть. У нас такой возможности нет.

Еще одной интересной особенностью является реморт (Remort). Вкратце эта сис-

тема выглядит так: игрок получает все уровни, какие только можно, и становится героем. После этого он может переродиться в игрока первого уровня другой профессии и фактически начать все сначала. Но! За это он получает бонусы. Обычно — возможность выбрать какие-либо умения или заклинания из тех, что были у него до перерождения. С одной стороны, это интересная возможность, но с другой стороны, разделение по профессиональному признаку на игровых серверах, где она есть, не так уж и велико. Самое же грустное, что в результате множественных перерождений люди приобретают большое количество умений и становятся эдакими универсальными комбайнами. Со всеми вытекающими неприятными последствиями. Мы пытались создать игровой сервер, на котором игроки будут нуждаться друг в друге, — поэтому мы и отказались от ремортов.

У нас все персонажи одной расы и профессии стартуют с одинаковыми характеристиками. Сразу после начала игры в своей гильдии они могут увеличить свои качества по своему желанию (всего на 5 единиц в сумме). На некоторых игровых серверах параметры игроков колеблются в определенных пределах, и, создавая нового персонажа, вы не знаете его характеристик. Как правило, узнать их можно, только набрав несколько уровней. На таких серверах распространен **роллинг** (от английского Rolling). Грубо говоря, это попытка получить персонажа с как можно более высокими качествами путем многократного его создания. Персонаж создается, получает необходимое количество уровней, затем проверяются его характеристики. Если они неудовлетворительны, то персонаж удаляется, и все начинается сначала. Большие любители такого времяпрепровождения, стремясь получить как можно более «сильного» персонажа, создают персонажей десятки, а подчас и сотни раз. Мы отказались от этой системы, полагая, что игрокам интересней играть, а не бегать кругами и сотнями убивать белочек и комариков в погоне за лучшими характеристиками.

Напоследок хочу сказать, что для разных рас и для разных профессий количество опыта, необходимого для получения очередного уровня, может отличаться. У нас это не так заметно, но на некоторых игровых серверах количество необходимого опыта может отличаться в несколько раз.

Ну и как всегда напоминаю, что более подробную информацию вы можете получить на нашей страничке по адресу:

<http://www.amud.orc.ru/>

Полезно почитать: правила, справка расы, справка создание, справка мир, справка рп. ■



За истекший месяц
новости внекомпьютерных игр

1. D20 System

Важнейшей новостью прошедшего тридцатидневного периода, отделяющего наш нынешний номер от предыдущего, является, конечно же, состоявшийся-таки выход третьего издания Dungeons&Dragons. Однако по ее поводу говорить особо не о чем. Тут уже либо ничего, либо подробно, анализируя нововведения и изменения. А вот на втором месте по важности — **открытие структуры D20 System для свободного бесплатного лицензирования всеми желающими.** И это — сенсация, господа.

Игровая механика D20 System лежит в основе D&D 3rd Edition и Star Wars (кто не в курсе, по "Звездным войнам" тоже существует своя настольная система). Грубо говоря, D20 является математическим механизмом, используя который, можно без особых помех создать собственную ролевую систему. Это дело можно сравнить, например, с известной вам программой для проигрывания MP3-файлов WinAmp. В таком случае WinAmp — тот самый механизм, а уж какие скины вы на него нацепите, какие плагины визуализации присобачите и какую музыку на нем отыгрывать станете — ваше сугубо личное дело. На D20 System можно воплотить и жизнь после ядерного апокалипсиса, и извечные фэнтезийные разборки, и космические баталии в духе "Звездного десанта"... в общем, что угодно, без разницы. Было бы желание. Хоть школьное обучение, хоть будни русской мафии.

Так вот, Wizards of the Coast, видимо, в целях дополнительной рекламы для своей свежее испеченной D&D, предложила всем желающим воспользоваться D20 System для создания собст-

венных игр. Совершенно безвозмездно. Как если бы id Software бесплатно лицензировала всему миру движок Quake 3. Правда, "Визарды" наложили пару неприятных ограничений (например, если вы публикуете свою игру, то не можете напечатать там систему генерации персонажа — вашему покупателю придется приобретать Dungeons&Dragons: Player's Handbook и смотреть генерацию там), но это — не самое смертельное.

О начале разработки игр на основе D20 System уже заявило около десяти компаний. И это меньше, чем за месяц! Гм... Интересно, а найдется ли кто-нибудь, кто рискнет сделать и выпустить подобную игру на русском языке? Согласитесь, было бы здорово!

В оформлении рубрики использован арт из D&D — можете полюбоваться.

2. Смерть Dark Sun

Wizards of the Coast продолжает развлекаться, закрывая все свои проекты, которые только можно закрыть. **Последней жертвой стал сеттинг Dark Sun.** Точнее сказать, Dark Sun больше не будет поддерживаться официально. Однако, по утверждению "Визардов", сохранит некоторое подобие жизненной активности через сайт www.athas.org (правда, на момент написания этой заметки сайт через Internet Explorer не обнаруживался; вероятно, временно был в дауне).

3. Бесконечный поток

Открытие D20 System для бесплатного лицензирования — не единственное беспрецедентное деяние, совершенное компанией Wizards of the Coast за истекший месяц. По адресу www.wizards.com/dnd/ для свободного скачивания выкладываются воистину **гигантские массивы всевозможнейшего добра для различных сеттингов (A)D&D.** Даже разновидности находящегося там перечислять не стану. Скажем просто: чертова уйма. Не теряя времени, отправляйтесь туда... и запаситесь терпением для борьбы с уникально неудобной архитектурой сайта. Wizards of the Coast по жизни славится своим раздолбайством, и совершенно ужасная навигация на сайте полностью подтверждает эту "славу". Впрочем, полагаю, кому надо, тот найдет.

4. Настольный "Властелин колец"

В прошлом номере мы писали о происходящих в Австралии съемках кинотрилогии по мотивам толкиеновского "Властелина колец". А теперь стало известно, что немецкая

компания Sophisticated Games намерена **сварганить по нему настольную тактическую игру, с фишками, кубиками и прочими многочисленными вещественными атрибутами.** Разумеется, игра делается в поддержку фильму. Учитывая, что качество самого фильма пока что вызывает некоторые сомнения, означенная "настольная тактическая игра" по его мотивам уж совсем не внушает доверия. Ну посмотрим, конечно...

Но это еще не все. Примерно в тот же период компания Decipher получила права на разработку, во-первых, разного рода игр по сериалу Star Trek (но это мало кого в России волнует), а во-вторых, **бумажных и электронных карточных игр по снимающемуся "Властелину колец".** Такие вот дела.

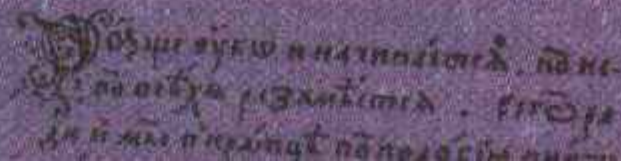
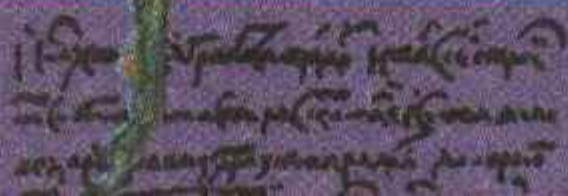
5. Terminator CCG

Все вы помните фильм "Терминатор", первую и вторую части? Ну так вот, **компанией Precedence Entertainment (www.eternity.com) создана настольная карточная игра по его мотивам.** Совершенно верно — того же типа, что и Magic: The Gathering. Первый сет — 350 карт, и на подходе уже следующий под названием "Judgement Day" ("Судный день") на 150 карт. В Terminator CCG один игрок выступает от лица чудом выжившего человечества (Resistance), а другой — на стороне обнаглевшей компьютерной системы (SkyNET). Борются, значит. Часть карт иллюстрирована снимками из фильма, часть — поработали художники-трехмерщики. Игра полностью совместима с другим аналогичным продуктом Precedence Entertainment — CCG Aliens Predator. Вообще, компания специализируется на карточных играх по голливудским блокбастерам и популярным сериалам. В числе других ее произведений значатся Immortal, Wheel of Time, Tomb Raider и известный вам Babylon 5 (мы подробно рассказывали о ней пару-тройку номеров назад).

Заинтригованы? Горите желанием раздобыть Terminator CCG (или Tomb Raider, или Aliens Predator)? Не рекомендую. Фильм-то потрясающий, но вот это — совсем не того пошиба продукция. До того же Magic: The Gathering названным играм, увы, как кукушке до сами знаете какой птицы. Я предупредил.

6. Дятлы и кролики

Позакрывав кучу карточных проектов, Wizards of the Coast немедленно начала плодить новые. Скажите, пожалуйста, приходилось ли вам смотреть мультфильмы серии Looney Tunes с участием неугомонного дятла Вуди Вудпекера или монстрозубого (извините, детишки!) кролика Багса Банни? Час армагеддона пробил. **Бесчисленные**

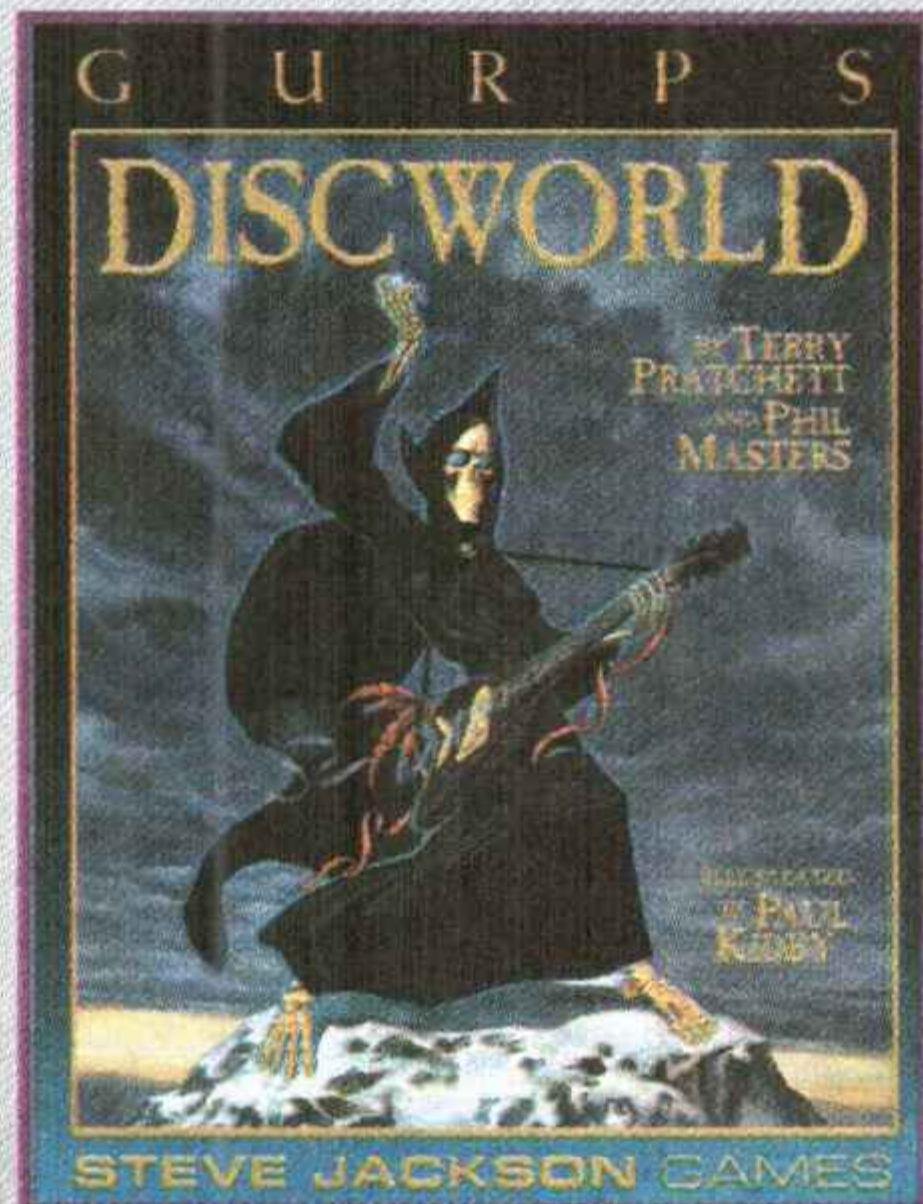


армии дятлов и кроликов готовятся сойтись в кровавой сече... точнее, смешном и веселом мочилове в духе Pokemon. Для реализации этого коварного плана Визарды привлекли достаточно опытную компанию Cheapass Games, за плечами которой — несколько вполне успешных коммерческих проектов.

Короче, нас ждет достойная смена "Покемона", который, судя по всему, за рубежом уже постепенно всем надоедает и начинает потихоньку сдавать позиции. Так и хочется сказать в завершение: народ, не будьте дятлами, бегите от таких вот ширпотребовских продуктов куда глаза глядят. Что хорошо европейцам и американцам, то русскому — покемон. Причем полный.

7. GURPS Discworld

Самыми популярными в России ролевыми системами являются Dungeons & Dragons и GURPS (собственно, если кто не в теме —



читайте наш седьмой номер, где про них обеих опубликована ознакомительная статья). А еще в России многие любят и уважают серию юмористических квестов Discworld, сделанных по мотивам литературных произведений Терри Пратчетта.

А теперь, собственно, новость. Компанией Steve Jackson Games, являющейся владельцем системы GURPS, создается настольная ролевая GURPS Discworld. Игра уже находится в стадии бета-тестирования, а значит, через пару месяцев поступит в продажу. Интересно, начнут ли уже к тому времени продавать в России GURPS? Потому что настольный Discworld лично я бы точно купил! Так-то его только с помощью кредитной карточки заказать можно...

Интересующимся творчеством Пратчет-

та обращаться по адресу www.lspace.org. А про GURPS Discworld можно почитать здесь: www.sjgames.com/gurps/books/discworld/. Фанатам GURPS: заскочите на www.sjgames.com, за прошедший месяц появились три (если не путаю даты выхода) новых сеттинга.

8. Ролевой Wheel of Time

Wizards of the Coast ведут разработку настольной ролевки по мотивам Wheel of Time, заполучив лицензию на это дело у автора оригинальных новелл — Роберта Джордана. Игра появится не раньше 2001 года. Подробности покамест неизвестны. Впервые "Визарды" проговорились о настольном Wheel of Time на состоявшемся месяц назад GenCon.

9. Ничего себе!



Уникальное событие в мире полевых игр пришлось на конец августа. Дело было в штате Пенсильвания. Суть его в том, что в одной игре участвовало 11 тысяч человек. Именно тысяч. И именно одиннадцать. Рекорд, однако. Некоторое впечатление о произошедшем двухнедельном побоище вы можете составить из фоток, которые ви-

дите на странице, а если возжелаете подробностей — зайдите на сайт www.gamers.com/s/feature/000725-sca/index.

10. Открытый Чемпионат Санкт-Петербурга

Переходим к новостям по Magic: The Gathering. 27 августа в Санкт-Петербурге состоялся первый открытый чемпионат города по MTG. Турнир проходил в формате Type 2, и в нем могли принять участие не только жители Питера, но и все желающие. К чести питерских игроков, они не отдали почетное звание "Чемпион города" приезжим (преимущественно нагрянувшим из Москвы) — первое место занял Евгений Нефедов (колода Trinity Green), второе — Дмитрий Афанасенко (колода Replenish), оба из Санкт-Петербурга. Таким образом, питерская школа Мэджика вновь подтвердила свое право называться самой лучшей школой России.

11. Клубу "Даймонд" исполнился год

Несмотря на серьезные неприятности, постигшие один из лучших московских клубов (статью об этом ищите в номере), "Даймонд" все-таки отметил 9 сентября свою годовщину. Торжество прошло в помещении клуба "Портал" и ознаменовалось драфтом с уникальными призами: Black Lotus (первое место), Ancestral Recall (второе место), Time Walk (третье место), Time Twister (четвертое место). Для людей, которым эти названия ничего не говорят, сообщим, что стоимость названных четырех кусков картона превышает шестьсот долларов. Победителем турнира стал дважды чемпион России Константин Фирсов, с чем его и поздравляем.

12. Новый сезон РТQ

7 октября в московском клубе "Лотус" пройдет первый квалификационный турнир в новом сезоне РТQ. Победитель его получит возможность принять участие в Pro Tour'e, который состоится в славном городе Лос-Анджелесе. Квалификационные турниры этого сезона проходят в формате Sealed Deck с Rochester Draft для топ-8, и это один из наиболее интересных форматов РТQ. Второй квалификационный турнир по неуточненным данным пройдет в Санкт-Петербурге в конце октября — начале ноября. ■





Основы профессионализма в Magic: The Gathering

Колодостроение

С самого начала своей игры в Магию я был вынужден придумывать и реализовывать колоды. Я думаю, что для большинства игроков проблема остается актуальной, даже несмотря на кучу появляющихся в Интернете готовых колод.

Во-первых, тупое копирование просто неинтересно, во-вторых интернетовская колода может содержать целую кучу дорогих карт, которых просто нет, в-третьих, она, скорее всего, была создана, чтобы побеждать не в вашем городе, а в других условиях, где играют другими колодами или, как принято говорить, где другой "метагейм".

Соответственно, скопировав колоду и, возможно, не понимая толком, зачем там лежит та или иная карта, вы придете на местный турнир и, скорее всего, не добьетесь нужного результата. Потому как интернетовская колода была создана, чтобы побеждать колоды А, Б и В, а у вас в клубе в основном играют колодами Г и Д, против которых она бороться не в силах.

Таким образом, следует нехитрый вывод: *если вы стремитесь победить, необходимо строить колоду именно с расчетом на местный метагейм, т.е. готовиться к борьбе с наиболее популярными именно у вас колодами.* Поучаствовав в турнирах, вы знаете, что, к примеру, примерно 25% игроков играют Репленишем (о колоде этого типа рассказывалось в прошлом номере), 15% — синим контролем, 10% — Стомпей, и т.д. Стоит задача побеждать как минимум те колоды, которые популярны. Т.е. если доминирует Реплениш, надо задуматься над возможностью использовать много каунтеров, либо же оперировать картами, которые не дают достигнуть четырех ман (например, пустить в дело землеубивалки, такие как Stone Rain, Tectonic Break и прочее). Если же превалирует Стомпя (быстрая зеленая колода с дешевыми существами), то стоит играть картами типа Arc Lightning, Earthquake, и/или четырьмя Masticore. В то же время не стоит сбрасывать со счетов остальные популярные колоды... Например, если пойти на тур-

нир с синей колодой, состоящей только из каунтеров и Морфлингов, то она, скорее всего, не добьется особого успеха. Быстрые и дешевые существа просто задавят своей массой. А Ramosian Sergeant на первом ходу — это почти автоматический проигрыш.

Так вот, оценив те колоды, которые в большинстве своем присутствуют на местном турнире, необходимо оценить карты, которые наиболее эффективны против этих колод. Если все они, скажем, в красном цвете, то и ваша колода получится красной. Но если карт в наличии не хватает и они дорогие, можно рассмотреть и другие варианты. Например, у вас жутко ценится Tectonic Break, поэтому вариант эффективно работающей красной колоды, убивающей земли, отпадает в виду отсутствия достаточного количества наличности. Но, например, Rapid Decay не в особом почете и стоит куда как дешевле. А это тоже очень эффективно против Реплениша. Плюс под столом валяются четыре Негатора. Еще подумав, вы не можете припомнить, чтобы кто-то у вас играл красным в больших количествах. Так что особой угрозы играть быстрой черной колодой нету... Она хороша

против популярных у вас синих, против Реплениша (с четырьмя Rapid Decay), хорошо умеет бороться с зеленью (Perish, карты типа Snuff Out), а шансы нарваться на одного-двух людей, играющих красным цветом, невелики.

Обобщая, бывают три основных типа колод: **битдаун**, **контроль** и **комба**. Обычно они работают по небезызвестному принципу камень-ножницы-бумага, где битдаун (быстрая колода на дешевых существах) бьет контроль, который, стремясь установить этот самый контроль (например, откаунтерив все угрозы), бьет комбу, которая, в свою очередь, имея возможность некоторой последовательностью карт выиграть игру за один ход, обычно "раскручивается" и убивает битдаун. Соответственно, необходимо выбрать такой стиль колоды, который будет побеждать превалирующие у вас архетипы.

Теперь, имея представление о цвете и стиле колоды, можно начинать ее строить. Во-первых, надо определить, какие карты необходимо включить в колоду. Заглянув к себе в альбом, вы видите там (или можете легко достать) по три-четыре Dark Ritual, Skittering Skirge, Duress, Phyrexian Negator,



Иллюстрация: Андрей Сидоров

Визуализация: Андрей Сидоров

ΟΔΗΜΟΣ
ΘΑΘΗΝΑΙΩ

Skittering Horror, Lurking Evil, Uneath, Unmask, Flesh Reaver, Tangle Wire, Snuff Out, Vendetta, что и составит основу вашей деки. Существа из вышеперечисленного списка очень быстро убивают, а Duress, Unmask и Tangle Wire мешают играть противнику. Snuff Out и Vendetta бесплатно или очень дешево (т.е. быстро) убивают чужих существ.

Дальше возникает вопрос о количестве земель, что является одним из самых ключевых моментов. Никто не хочет сидеть с полной рукой заклинаний, не имея возможности их сказать, и с другой стороны, иметь кучу земель на столе и в руке и не тянуть достаточное количество заклинаний тоже достаточно неприятно. Поэтому надо посчитать "mana curve" колоды, или "кривую маны". Т.е. сколько заклинаний в колоде за одну ману, сколько — за две, и т.д. В зависимости от этого надо прикинуть, насколько колоде необходимо, скажем, на третьем ходу иметь три земли, сколько — на четвертом, и т.д. В принципе, нужно стараться использовать всю ману на каждом ходу по максимуму. Например, у Реплениша ключевые заклинания стоят по четыре маны. Но там есть возможности пролистывать колоду (Attunement) и дополнительные источники маны (Sky Diamond), поэтому обычно кладут 24 земли.

В нашей теоретической черной колоде довольно много ключевых заклинаний за три маны. Более того, она должна быть очень быстрой и даже при отсутствии Dark Ritual в руке должна быстро выкладывать свои угрозы. Поэтому мне кажется, что хорошо будет использовать четыре Peat Bog в дополнение к 18 Swamp. У нас тогда, скорее всего, будет в начальной руке как минимум один Peat Bog/Dark Ritual. Но в то же время каждая третья карта — это просто Swamp. Это позволяет на первом/втором ходу выложить очень агрессивное существо и начать очень быстро бить репку.

В то же время, в кривой маны у нас больше всего заклинаний именно за три маны. Поэтому можно рассмотреть вариант включения четырех Rishadan Port, что позволяет проявлять агрессивность и на втором ходу, к тому же это превосходно работает вместе с Tangle Wire, не давая противнику времени прореагировать на ваши угрозы. Так как колода ориентирована на скорость, я бы не стал включать карты типа Spawning Pool. Также надо учесть, что во многих случаях необходима черная мана, причем сразу, а долго играть мы не рассчитываем, поэтому я не стал бы включать Dust Bowl. Таким образом, мы имеем около 14 Swamp, 4 Rishadan Port и 4 Peat Bog.

Но теперь у нас меньше, чем одна из четырех карт — это Swamp. Вполне разумно будет включить еще один-два болота в колоду для стабильности, но надо учитывать, что они занимают место заклинаний. Окончательный ответ на количество маны дает тестирование. Вполне может оказаться, что черной маны не хватает настолько, что придется убирать Rishadan Ports, или же Порты настолько необходимы, что необходимо их оставить, даже за счет важных заклинаний.

Третий, не менее важный этап в развитии колоды — это тестирование, причем жела-

тельно не на турнире, а в домашней обстановке. Тут определяются дырки колоды, которые необходимо затыкать либо изменениями в самой колоде, либо картами в сайдборде, который собирается на этом этапе. Возможно, окажется, что Uneath часто сидит в руке и ему нечего поднимать; может быть, в большинстве игр вы вытаскиваете слишком много карт типа Snuff Out, а существа со стороны противника не успевают выползти, и т.д. Необходимо выяснить, так ли хорошо вы играете против тех, против кого хотели, до сайдборда и после. Тут-то и пригодятся интернетовские деки, а также ваша память о прошлом турнире. Если доминирует Реплениш, надо убедиться, что вы его победите. Например, можно включить в основную колоду несколько Rapid Decay, вплоть до четырех. Если Реплениш не так популярен, но без Rapid Decay побеждаете вы нечасто, необходимо включить их в сайдборд. И так далее.

Надо отметить, что никто не заставляет вас иметь все карты в наличии в процессе тестирования. Берете любую землю, засовываете ее в пакетик для карт и туда же суете бумажку с названием и текстом тестируемой карты. Или же просто пишете название/текст на самой земле.

Также очень важно протестировать колоду против основных вероятных соперников после сайдборда. На турнире, теоретически, две из

трех партий проходят после сайдборда. Надо также прикинуть, какие карты используются и насколько часто, как в основной колоде, так и в сайде. Если вы видите, что та или иная карта почти всегда ничего не делает, попробуйте положить на ее место другую.

Таким образом, суммируя, для удачной колоды необходимо прикинуть метагейм, свои возможности, проанализировать кривую маны, определить ключевые заклинания и выбрать наилучшие из них в процессе тестирования. ■



Legend of the Five Rings

C.S.M.
csm@igromania.ruЦветы увяли.
Сыплются, падают семена,
Как будто слезы...

(Base)

права на издание L5R, равно как и других игр от Five Rings Inc., из которых наиболее известны Doomtown, Dune и Legend of the Burning Sands. А чуть позже "Волшебники" подумали-подумали, да и закрыли все приобретенные у Five Rings Inc. TCG, кроме непосредственно L5R. Более того, началась медленная, но верная раскрутка "Легенд", в основном — с помощью уже налаженной клубной инфраструктуры. Почему "Волшебники" сделали ставку именно на L5R, неизвестно. Тонкий расчет потенциальной аудитории? Популярный в Европе антураж? Оригинальный "движок"? Еще одна тайна Имперского Двора...

История, как она есть

Луна или утренний снег...
Любуясь прекрасным, я жил, как хотел.
Вот так и кончаю год.

(Base)

Прежде чем приступить к описанию правил и тонкостей игровой механики, стоит сказать пару слов о сюжете. Мир, в котором происходит действие L5R, красив сам по себе, даже без игры. Но! В теории, полностью его оценить могут только почитатели исторической Японии и Китая, утонченной и своеобразной эстетики Востока. Однако же, на практике, именно они оценят его меньше всего, т.к., если копнуть немного глубже, обнаруживается изрядная доля бутафории. Да, это чисто восточная среда, однако с приставкой "поп-", не слишком

На днях, пытаясь в очередной раз привести в порядок свою комнату, под кучей разнообразного хлама, пустых сигаретных пачек, MTG'шных карт и D&D'шных мануалов я наткнулся на давно утерянный конверт, на лицевой стороне которого подозрительно знакомыми каракулями была выведена загадочная надпись: "супер-бустер". Внутри конверта содержались карты. Это были карты от разнообразных игр, собранные мной на протяжении последних десяти лет (именно таков возраст жанра TCG). Каждая заботливо уложенная в конвертик карта — какая-то карточная игра. Либо закрытая "по финансовым соображениям", либо настолько малоизвестная, что, кроме горстки ценителей, никто о ней не слышал, либо же в той или иной степени популярная. Dune, Illuminati, Champions, Warlords, NetRunner, BattleTech, Middle Earth, Dark Force, Dragon's Wrath, Star Wars, Power, C-23, Rage, Legend of the Burning Sands, On the Edge... продолжать можно до бесконечности. Перебрав карты пару раз, я убрал их обратно в конверт.

А затем задался такими вот интересными вопросами: что же мы имеем на данный момент? Во что играем? Что предлагают нам разработчики и издатели? Поразмыслив, пришел к выводу, что общим для всех вопросов и абсолютно правильным будет следующий ответ: ни-че-го! Кроме бессмертной "Магии" (MTG), играть абсолютно не во что. Ны-

нешний лидер карточной страды, Wizards of the Coast, не выпускает ничего стоящего. Pokemon? Не смешите мои тапочки. Комплект спортивных игр? Да в России даже компьютерные игры аналогичной тематики так и не прижились. И уж тем более для меня малоактуальны сверхспособности крутых ребят из карточной X-men, равно как и дамаг, наносимый кулаком Халка Хогана. Игры других издателей? На ум приходит лишь Babylon 5, но на сериале поставлен крест. Раз так, то и появление новых сетов игры весьма маловероятно. Что же остается? FreeCell под Windows? Нет и еще раз нет! Есть одна игра, достойная описания на страницах нашего журнала. Имя ей — Legend of the Five Rings.

Уцелевшая

Печальный мир!

Даже когда расцветают вишни...
Даже тогда!

(Base)

Появление "Легенд", в дальнейшем — L5R, окутано тайной. Изначально, в период с 1995 по 1998 год, L5R выходили под крышей издательской конторы Alderac Entertainment Group (www.alderac.com), занимавшейся не только TCG, но и ролевыми играми. Затем они неким образом перешли под контроль известного издателя и разработчика Five Rings Inc., одновременно появившись в официальном каталоге продуктов от Wizards of the Coast (последние выступали в качестве распространителя). Дальше — больше: весной этого года "Волшебники" перекупили

Легендарный Интернет

www.planet.net.au/~zfaulkes/zenfaq.html

Любительский сайт, содержащий много конкретной информации, особенно актуальной для начинающих.

www.undernet.org

Возможность, присоединившись к каналу #l5r, поговорить с такими же любителями L5R, задать вопросы, обменяться опытом.

www.zdi.net/jwa/l5r

Официальная страничка клана Феникса (того самого, вернувшегося с зимовки), также содержащая большое количество необходимых новичку данных и советов.

www.wizards.com/l5r

Наконец, официальный сайт игры, принадлежащий, как и следует из адреса, "Волшебникам с Побережья". Только существует небольшая проблема: в последнее время на нем появились проблемы — глухие ссылки, глюки скриптов. В общем, пока работоспособность сайта не будет восстановлена, лезть на него смысла мало.



щались к взаимному истреблению. Веселье продолжалось до тех пор, пока никому не известный самурай Тотари собрал вокруг себя горстку таких же отщепенцев и начал бороться за единоличную власть в Рокагэне. Которую, без сомнения, должен был представлять именно он.

Как ни странно, начав с банального "гоп-стопа" на дорогах и налетах на мелкие городки, Тотари, частью силой, а частью —

мать все силы Тотари и "гоп-стоп" на дорогах наконец-то прекратился. В Рокагэне наступил мир.

Мир был недолгим. В самом деле, какой смысл делать игру, если в ее сюжете не заложен некий конфликт? Поэтому создатели игры придумали следующее. Император на некоторое время исчез (вероятно, был похищен), но затем таинственным образом вернулся. Но... то ли он стал одержимым, то ли вернулся не Тотари, а демон, принявший его обличье... в общем, приказы, отдаваемые сидящим на Изумрудном Троне, становились день ото дня все более странными, а результирующей частью императорской политики стали... джибзы. Много джибзов! То бишь казни, казни, казни... А тут еще успокоившиеся вроде бы Кланов вспомнили об утраченной независимости и стали поглядывать на Изумрудный Трон в надежде самолично занять его. Ну и началось.

Собственно, именно так выглядит сюжет L5R, если сублимировать крохи информации из книг правил и всяких заметок, опубликованных на сайтах и непосредственно напечатанных на картах. Возможно, сюжет станет более связным и глубоким с выходом новелл по "Легендам", которые ожидаются осенью-зимой этого года. Еще, теоретически, можно черпать информацию из уже изданных книг по L5R RPG, описывающих мир Рокагэна в целом, но зачастую приведенные в них данные не только не коррелируются с L5R TCG, а даже открыто им противоречат.

Съест-то он съест, да кто ж ему даст!

На высокой насыпи — сосны,
А меж ними вишни сквозят, и дворец
В глубине цветущих деревьев...

(Base)

Можно переходить непосредственно к правилам и к игровой механике. Для начала следует уяснить, в



точно и адекватно пересказывающая реальную историю и легенды. То есть аналогии прослеживаются, но лишь на уровне декораций. Постановка в целом написана человеком с Запада, знающим, что где-то в далекой Японии живет Хороший Самурай, и у него есть Гейша, умеющая проводить Чайную Церемонию (а не то, что вы подумали). А еще в Японии живет Плохой Ниндзя, и если Хороший Самурай Плохого Ниндзю не заколет Катаной, он то будет обязан сделать себе Харакири. Более того, авторы сами честно признают, что почерпнули множество сюжетных завязок из гонконгских боевиков категории "Trash"...

Такой вот странный сеттинг. И сторонников канонического фэнтези не прельщает, и мало-мальски увлекающимся культурой Востока кажется недоразумением. Так зачем же описывать сюжет сеттинга? А затем, что подавляющее большинство карт напрямую связаны либо с персонажами, населяющими мир L5R, либо с произошедшими там событиями, либо с имеющимися в наличии артефактами. В общем, чтобы в дальнейшем не возникало вопросов: "Кто такой Тотари (Toturi)?" или "Какого цвета наги (не ноги, а наги, Nagas)?", сюжету придется уделить некоторое внимание. Итак, давным-давно и все такое...

...Действие игры разворачивается на просторах вымышленной страны Рокагэн (Rokugan), такого гибридного образования, созданного на основе китайского, японского и корейского фольклора. Рокагэн, как и положено, населен самураями, принадлежащими к Кланам, ниндзя (я же говорил!), буддийскими монахами, человекозмеями (нагами), драконами и демонами. На протяжении всего известного местным историкам отрезка времени (а это минимум несколько тысяч лет) кланы грызлись между собой, заключали соглашения, сообщая сражались с демонами из Теневых Земель (Shadowlands). После чего вновь возвра-

румпированию) чиновников. Другая часть была уплачена несколькими тварям из Теневых Земель, которых Тотари побаивался, но ценил за боевые качества. Третья ушла на вербовку новых сторонников. В общем, после нескольких весьма скучных и однообразных битв и успешных политических рокировок Тотари выбился "из грязи да в князи", присвоил себе титул Императора и, сидя на Изумрудном Троне, установленном в Золотом Городе Отосэн Учи, принялся управлять новосплоченной Империей. Простые люди вздохнули с облегчением — политика стала отни-

как о й роли выступает играющий как таковой. Играющий — один из лордов Империи, выросших среди Кланов либо независимых фракций,





появившихся во множестве во время текущей войны. Задача играющего — захватить Изумрудный Трон (и самому стать Императором). Сложность только в том, что просто так усестись на Трон никто ему не разрешит (см. подзаголовок). Играющему придется наращивать силы, развивать собственные владения, нанимать войска, привлекать на службу героев и демонов, покупать артефакты и заклинания.

Первым делом, рассматривая игровые элементы, надо сказать о такой странноватой карте как **Stronghold**. Каждый играющий принадлежит не к абстрактной группировке местного двора, а к вполне конкретному Клану (или фракции; в дальнейшем, чтоб не путаться, тех и других будем именовать Кланами). Выражается это в том, что в начале партии он выкладывает на стол карту, символизирующую столицу его Клана. Например, если он играет на наг, то это нагская столица.

На карте Stronghold указывается: 1) чего сие есть такое, т.е. чьего Клана столица, 2) специфические особенности данного Клана (нечто вроде памятки получается).

Карта Stronghold может быть разной. В буквальном смысле. Тут три варианта: либо карта, вытащенная из бустера, либо об-

ложка прекопстракттеда (заранее собранного набора), либо специальная карта, прилагающаяся к каждому прекопстракттеду. Последний вариант наиболее удобен, т.к. "спецкарта" обладает дополнительным элементом — вращающимся счетчиком Чести Клана. Используя именно такой Stronghold, не придется искать кучу фишек-каунтеров.

Вообще, ближайший существующий в TCG аналог Stronghold — карты Vanguard из MTG, которые используются в специфического рода турнирах и о которых большинство читателей, по всей видимости, не осведомлено, т.к. в России эти турниры не проводятся. Там каждый игрок в начале партии тоже выкладывает на стол свой Vanguard, т.е. карту, которая ничем не может быть уничтожена и обладает некой мощнейшей способностью, на основе использования которой можно формировать колоду. Например, изначально удваивается весь урон, наносимый вашими существами. Или каждый ход вы можете выложить одну дополнительную землю. Или за три маны можно вернуть существо с кладбища в руку. При этом каждый Vanguard оказывает влияние на вашу жизнь и исходное количество карт в руке: скажем, в случае с последним названным Vanguard, который тягает существ с кладбища, вы начинаете при +18 жизнях (т.е. 38 вместо 20) и пятью картами на руке. Осталось добавить, что, во-первых, каждый Vanguard олицетворяет некоего известного персонажа из книг по MTG (названы были, соответственно порядку, способности Mishra, Titania и Gix), и во-вторых, что мы отвлеклись и пора вернуться к нашим баранам, т.е. легендам.

Как легко догадаться, от начального выбора карты Stronghold, которая по сути своей даже и не карта, а нечто среднее неопределенное, зависит то, колоду какого Клана вы себе будете формировать. Конечно,

The Touch of Amaterasu



Kiho Open: Bow one of your Shugenja or Monks. Increase the Focus values of all of one player's Fate cards by 1 until the end of the turn. This is cumulative with other such effects. The sun's light touched O-Ushi's hammer, and her eyes were filled with strength. "Come with me," she cried, "and learn what it means to be a Crab!"

1

никто вас ни к чему не обязывает, но, согласитесь, если у вас нагская столица, дающая некие плюшки всем нагам, то разумно будет именно на нагах колоду и делать. Причем, как и в MTG в отношении цветов, каждой группировке присущи свои достоинства и недостатки. Например, выбрав наг в качестве своего Клана, играющий, по идее, сталкивается с необходимостью создать что-то акселерированно-атакующее. Но в "контрольной" деке нагам не место, такую деку лучше делать на основе "Братства Шинсей" (Brotherhood of Shinsei).

Всего существует 14 группировок. Из них 12 — вполне полноценные кланы: Клан Краба (Crab), Цапли (Crane), Дракона (Dragon), Льва (Lion), Феникса (Phoenix), Единорога (Unicorn), Богомола (Mantis, они же — Альянс Йоритомо, Yoritomo's Alliance), Ниндзя, называющие себя Скорпионами (Scorpion; возможно, они переигрвали в Mortal Kombat?), монахи (Brotherhood of Shinsei), наги (Naga), иномировые твари (Shadowlands Horde) и Имперская армия (Toturi's Army). Далее, имеются "просто Ниндзя" (Ninja), назвать которых Кланом можно, но сложно. Ниндзя — очень специфическая группировка, при игре с ними большинство игровых правил работают в отличном от базового ключе. Наконец, есть еще и крысолоды (Ratlings), которые и не Клан вовсе, но собственным Стронгхолдом таки обладают.

Небезынтересно обратить внимание на названия кланов. Откуда в Китае взялись единороги и фениксы? Первые появились в европейской культуре после начала исследований и колонизации Африки (были "изящно" скопированы с носорогов), а вто-



Вот что вышло из научной работы по теме: в Китае фениксы появились в европейской культуре после начала исследований и колонизации Африки (были "изящно" скопированы с носорогов), а вто-

Вот что вышло из научной работы по теме: в Китае фениксы появились в европейской культуре после начала исследований и колонизации Африки (были "изящно" скопированы с носорогов), а вто-

ΟΔΗΜΟΣ
Ο ΑΘΗΝΑΙΩΣ

Confusion at Court

Reaction: Play this card in response to a use of the Imperial Favor. The effects of the Imperial Favor are negated, and the Favor is still discarded.

The room was destroyed, the guards murdered, and the Emperor lost. In the stillness that had been the Imperial Court, even the birds did not dare to speak.

2

рые имеют ближневосточные корни, где выступали в роли символов Солнца. Наверно, прискакали и прилетели, соответственно. А действительно, почему бы фениксам не летать в Китай на зимовку?.. Хм.

Продолжим про Stronghold. Кроме указания "спецспособности" Клана, Stronghold выполняет еще две важные функции, уже непосредственно игровые: приносит ежеходовый доход, измеряемый в уже упоминавшихся денежных единицах "Коку", и определяет уровень защиты Провинций. Что такое Провинция — расскажу чуть позже, в параграфе, посвященном самим правилам игры.

Династия, Судьба и всякая всячина

Теперь приступим к картам. В L5R наблюдается аж целых девять их видов, принадлежащих либо к типу **Dynasty** (карты с черной рубашкой), либо к типу **Fate** (карты с зеленой рубашкой), плюс уже описанный Stronghold.

Игра идет в две колоды (Dynasty и Fate) плюс — правильно! — валяющийся в пределах досягаемости (т.е. не под столом) Stronghold. Колода Fate лежит слева. Колода Dynasty кучкуется справа. Между ними остается пространство шириной в четыре карты. Это — Провинции (для удобства они отмечаются жетонами). Провинции (Provinces) — главное отличие L5R от подавляющего большинства TCG. Под Провинцией подразумевается не какой-то тип карты и не какая-то конкретная карта. Провинция — это вообще не карта! Это — виртуальное пространство, дырка, слот, место на столе (называйте как вам больше нра-

вится). Не вдаваясь в подробности (пока что), через Провинции выкладываются на стол карты Dynasty, а один из вариантов победы — вынести все четыре Провинции. Роль Провинций, в общих чертах, ясна? Отлично. Тогда на этом пока что остановимся и перейдем непосредственно к видам карт. Итак, колода Dynasty, колода Fate...

Карты Династии

Event (Событие)

Одноразовый спецэффект, влияющий обычно на ситуацию на столе в целом. Как только входит в игру, немедленно реализуется, после чего уходит. То бишь "вот тут резко чего-то такое случилось, что привело к таким-то последствиям". Грубо говоря: дождь пошел, дороги развезло, кони вязнут, кавалерия сегодня в атаку не пойдет. Конечно, именно такой карты в игре нет и в помине, просто смысл "событий" — как раз подобного рода. Конкретные примеры из игры сейчас смотреть не будем, чтоб не путаться.

Holding (Землевладение)

Разумеется, без ресурса, благодаря которому производятся операции по выкладыванию/активизации карт, карточная игра существовать не может! Если, конечно, эта игра претендует хоть на какую-то серьезность и если это не подкидной "Дурак".

Холдинги — это своеобразный аналог земель в MTG. Чаще всего они приносят деньги (но не только — с помощью некоторых можно увеличивать честь или изготавливать предметы), и тогда при вводе в игру они банально откладываются в сторону и функционируют себе, никому не мешая. Либо это фортификация (Fortification) — она инсталлируется в Провинции, где была введена в игру, и обеспечивает некие оборонные функции. Фортификация окоцуривается вместе с Провинцией, если таковую вынесут; впрочем, можно и саму по себе фортификацию завалить, те



же ниндзя, например, в этом деле неплохо поднаторели...

Наиболее важные холдинги, само собой, это те, которые деньги приносят. Они, в отличие от Fortification, входят в игру повернутыми (как и в MTG, здесь тоже есть понятие поворота, т.е. "tap"; называется только по-другому — "bow"). На следующий ваш ход нововведенный холдинг разворачивается. За поворот приносит некое количество денег. Эти деньги вы тратите на ввод других холдингов, персонажей всяких и так далее. А с самого начала вы получаете деньги от карты Stronghold, которая поворотом приносит некую денежную сумму (этакий первичный и постоянно работающий холдинг). Как видите, все просто.

Personality (Персонажи)

Вторая ключевая карта игры. Какие карты в MTG, если не вдаваться в тонкости колодостроения, являются ключевыми? Правильно — земли и зверье. Ну и в "Легендах" похожая схема действует: здесь холдинги и персонажи. Только "зверье" тут двух видов.

Персонажи — это основной вид (а есть еще последователи).



Они одновременно исполняют роль и боевой силы (могут в драку лезть), и полководцев (этот самый "второй вид", т.е. последователей, с собой на войну водят). Плюс, конечно, персонажи наделены всяческими спецспособностями.

Чтобы ввести персонаж в игру, требуется выполнить минимум одно из двух условий: заплатить Коку, т.е. наповорачивать холдингов, и обладать необходимым уровнем Чести.

Персонаж обладает тремя параметрами: *Force* (сила в бою), *Chi* (жизненная сила, ничего общего с хитами не имеет) и *Honor* (личная Честь).

Region (Регион)

Карта региона вводится в игру в одной из Провинций. Превращает "безымянную Провинцию" в "именованную конкретную Провинцию". Присваивает ей, помимо имени, некую постоянно действующую (реже — одноразовую) способность приятственного характера. Если вдуматься, имеет очень отдаленное сходство с *Enchant Land* в *MTG*.

Карты Судьбы

Сначала в целом. Все карты *Fate* (это и есть "судьба" в переводе с английского), помимо прочего, обладают т.н. **Focus Value**. Выражается это в том, что на них написано число, значение которого варьируется от единицы до шестерки. Это — своеобразный генератор случайных чисел, вмонтированный в игру. Применяется, соответственно, в тех случаях, когда надо, грубо говоря, "бросить кубик". Подробнее о *Focus Value* смотрите во врезке про *Imperial Favor*.

Переходим к картам *Fate*.

Action (Действие)

По сути своей, то же самое, что и инстанты в *MTG*. Играются с руки, иногда за деньги, иногда — бесплатно. Могут содержать любой эффект: от усиления войск до вышибания карт из игры. Естественно, носят одноразовый характер.



Follower (Последователь)

Обычные войска, "пушечное мясо". Ходят только под командованием персонажей, стоят денег. Не могут присоединиться к персонажу, если личная Честь персонажа ниже требуемой последователем (например, у персонажа Честь = 1, а данный последователь присобачится только к тому, у кого минимум 3).

Во всем прочем последователь, в общем-то, мало чем от персонажа отличается. Тоже наделен параметрами *Force* и *Chi*, тоже может обладать спецспособностями.

Item (Предмет)

Торжественно вручается персонажу лично в зубы. Обычно персонаж может одновременно тащить на себе одно оружие, один доспех и кучу разной мелочевки. Предметы стоят денег, временами их стоимость высока до неприличия, но и преимущества они дают неплохие. Наличие предмета у персонажа может дать ему дополнительные боевые возможности или позволить использовать некие эффекты (к примеру — каунтерить карты *Action* за поворот).

Есть еще пять **Элементных Колец (Elemental Rings)**, которые выглядят точь-в-точь как предметы, но таковыми не являются. Кольца вводятся в игру только в некие определенные моменты, которые оговариваются на карте. Для каждого из Колец условия ввода различны. Будучи в игре, Кольца дают играющему некие преимущества, зачастую — весьма ощутимые. Как уже отмечалось, при вводе всех пяти Колец играющий побеждает автоматически.

Kiho (Кихо)

Личное заклинание одноразового применения. Играется с руки и (одновременно) за поворот любого персонажа типа *Monk* или *Shugenja*. Может стоить денег.

Spell (Заклинание)

Более крутое заклинание, выдается только *Shugenja*, у которых и находится в запаснике. Применяется уже *Shugenja* по мере необходимости. Тоже может стоить денег.

Взаимодействие

Ну вот, с картами ознакомились. Можно плавно переключаться на правила игры, т.е. смотреть, как это все работает. Первым делом — условия победы и поражения. Иг-



рающий выигрывает, если набрал 40 и более очков Чести (обычно начинают игру с двумя, но возможны варианты) или ввел в игру все пять Элементных Колец (а это сделать весьма и весьма нелегко). Играющий проигрывает, если его Честь упала до отметки -20 и ниже или он потерял все Провинции. Если все играющие выведены из игры, то последний оставшийся всегда считается победителем.

Чтобы начать игру, требуется собрать колоду из минимум сорока карт типа *Fate* и сорока карт типа *Dynasty*. А как это все богатство размещать на столе, мы уже говорили.

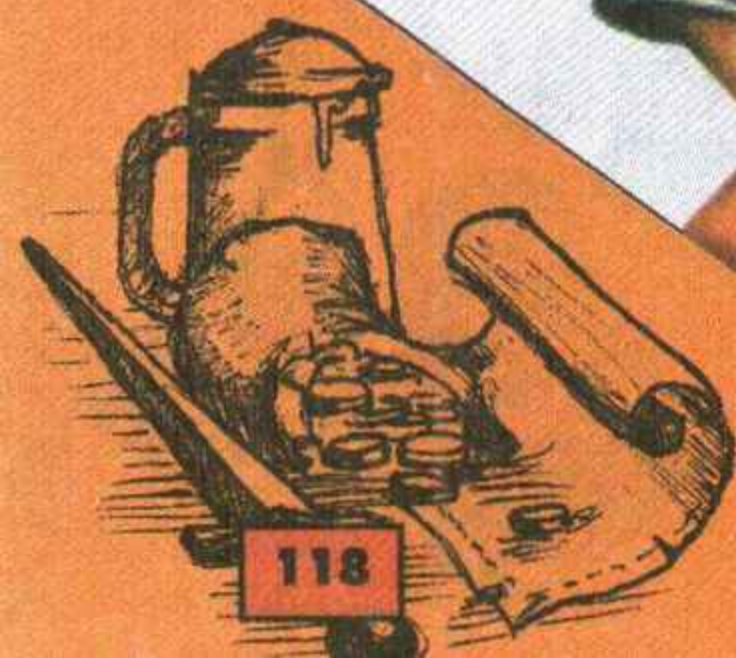
И гремел гром, и сверкали молнии

Эй, не уступай,
Тощая лягушка!
Исса за тебя!

(Кобаяси Исса)

Итак, у вас две колоды: *Fate* и *Dynasty*. Из первой (*Fate*) карты берутся в руку и играются с руки. В начале игры в руку берется пять карт *Fate*, максимальное же число таких карт в руке — восемь. Все карты сверх этого сбрасываются в конце хода. Далее. В каждую из Провинций (на начало игры их четыре) рубашкой вверх кладется по одной карте из колоды *Dynasty*.

Таким образом, перед вами слева направо лежат колода *Fate*, четыре повернутые рубашкой вверх карты из колоды *Dynasty* (они как бы находятся в слотах Провинций) и собственно колода *Dynasty*, плюс — совершенно верно! — где-то в отдалении, чтоб не мешаться, ошивается по-



Imperial Favor

В Action Phase можно (и нужно) обратиться за **Imperial Favor**, т.е. за поддержкой к Императору (к тому самому, чье место вы хотите занять). Вы можете сделать это один раз за ход, и это будет считаться действием класса Limited. Как это происходит? Для начала вы поворачиваете одного персонажа, чья личная Честь выше нуля. Если на этот момент поддержкой Императора не обладает ни один из играющих и Честь вашего Клана выше, чем Честь Кланов других играющих, вы получаете поддержку автоматически. В противном случае начинается борьба. Каждый игрок суммирует Честь своего Клана и личную Честь одного или нескольких подконтрольных ему персонажей (эти карты поворачиваются). Далее каждый играющий может сбросить с руки одну любую карту Fate и добавить ее Focus Value к сумме. Если ваша сумма максимальна — поддержка Императора переходит к вашему Клану. Иначе — не переходит (может остаться у другого играющего, например). Что дает Imperial Favor? Пока она у вас, вы можете совершить одно из четырех действий: взять в руку еще одну карту Fate (играется как Limited), восстановить Честь персонажа (обесчещенный персонаж испытывает кучу неудобств, например, не может повышать Честь Клана; играется как Open), вывести из боя один юнит и повернуть его, т.е., фактически, лишить его дееспособности минимум на ход; играется как Battle), либо предотвратить потерю Чести Клана (играется в ответ на любое подобное действие). В общем, Imperial Favor — штука полезная, но есть один минус. Раз используя, вы теряете ее и будете вынуждены снова бороться за нее в свой следующий ход.

*Красная луна!
Кто владеет ею, дети?
Дайте мне ответ!*

(Кобаяси Исса)

лукарта-полупамятка Stronghold. Все — можно начинать игру.

Каждый ход делится на шесть фаз, каждую из которых мы рассмотрим отдельно.

Straighten Phase

Все повернутые (bowed) карты приводятся в исходное состояние, т.е. разворачиваются, если по условиям игры не сказано обратного.

Event Phase

Все карты Dynasty, уже лежащие в Провинциях рубашкой вверх, переворачиваются. Играющие лицезреют, чего там такое нарисовано и написано. Если какая-либо из этих карт — Событие, то предписания такой карты немедленно исполняются, после чего Событие уходит из игры. На освободившийся слот кладется новая карты Dynasty с верха соответствующей колоды и уже не переворачивается (это произойдет, соответственно, в следующий ход игрока, когда снова фаза Event настанет).

Если одной из перевёрнутых карт оказывается Region, он немедленно вводится в игру в той Провинции, где был выложен. На освободившееся место кладется еще одна карта Dynasty и, опять же, не переворачивается. Если в Провинции один Region уже выложен и в нее же пришел второй, то второй выводится из игры.

Action Phase

Вы можете играть любые карты и активизировать любые спецспособности ваших карт, уже находящихся в игре, если карта содержит строчку **Limited (Action)** или **Open (Action)**, а ваши оппоненты — только карты со строчкой **Open (Action)**. Приоритет находится у вас, и если оппонент хочет сыграть Open, он должен удостовериться, что вы передали ему приоритет, сыграв свой Limited/Open или спасовав. С каждым действием (Limited/Open/пас) приоритет переходит от одного играющего к другому.

Еще во время этой фазы разрешается играть с руки карты Item, Follower и Spell, прикрепляя их к персонажам, и перемещать уже выложенные между персонажами.

Есть несколько правил, касающихся карт Item,

Follower и Spell. Первое: персонаж может обладать только одним оружием и одним доспехом. На другие предметы ограничений нет. Второе: последователь (Follower) может быть передан персонажу, если персонаж обладает достаточной личной Честью. Зато нет ограничений по количеству прикрепляемых к одному персонажу последователей. Третье: Spell может быть передан только персонажу со способностью Shugenja, а Shugenja не может таскать больше Заклинаний, чем его Chi.

Еще в эту фазу можно попытаться заручиться поддержкой Императора (см. врезку).

Attack Phase

Фаза боя. Фаза, во время которой вы посылаете свои войска (персонажей с последователями) в атаку, целью которой является уничтожение Провинций оппонента. Чтобы напасть, достаточно объявить об этом — и сражение начинается. В нем могут принимать участие только неповернутые персонажи, у которых, однако, могут присутствовать повернутые последователи.

Для начала атакующий выбирает пехотные (Infantry) войсковые соединения и указывает, какое соединение какую из Провинций оппонента атакует. В ответ оппонент выбирает собственные пехотные подразделения и сообщает, какие провинции они обороняют. Пехотным считается любое подразделение, если хотя бы одна карта, входящая в него, имеет статус пехоты.

Далее черед атакующего — он указывает цели атак своих конных подразделений (Cavalry, все карты в таком подразделении должны иметь статус кавалерии). Защищающийся, в свою очередь, расставляет собственные конные подразделения. Затем начинается сам бой, во время которого можно играть карты и способности Battle (Action) и Open (Action). Battle — действия, производимые только на этапе сражения (например, стрельнуть в кого-нибудь из лука — более чем распространенная стандартная способность; если персонаж/последователь способен к стрельбе, например, на три, то сам выстрел обычно осуществляется поворотом карты персонажа/последователя).

Есть еще Terrain (Action) — разновидность Battle (Action), играется один раз за бой, и пока действие первой Terrain не отменено, другую играть нельзя. Слово "terrain" перево-

дится как "мест-



ность" и означает именно это самое: упрощая, данной картой как бы генерируется поле боя с присущими ему эффектами. Точнее, одним эффектом — сами понимаете, текстовое поле на карте не резиновое, больше одного эффекта редко помещается.

В начале боя приоритет находится у обороняющегося. Бой разрешается раздельно для каждой провинции и весьма прост: 1) сначала играющие делают все, чего могут сделать, т.е. применяют всякие Action карты, способности персонажей/последователей и т.д., 2) потом, когда все утомонились, сравниваются суммарная сила (Force) всех атакующих и защищающихся подразделений.

Повернутые последователи не добавляют свою силу к силе подразделения, в котором находятся. Если повернут персонаж, то все подразделение целиком не добавляет собственную силу к общей сумме сил дружественных подразделений, сражающихся в данной Провинции (и если, скажем, повернут мой единственный персонаж, шедший в атаку, то сила его атаки и вообще моей атаки на провинцию оказывается равна нулю). В бою за Провинцию побеждает тот из играющих, чьи войска сильнее, т.е. тот, у кого сумма Force'ов подконтрольных подразделений выше.

Все подразделения проигравшего, не выведенные из боя на момент подсчета сумм Force'а, выводятся из игры, т.е. гибнут. Вот так все элементарно. За каждую уничтоженную карту (Personality, Follower, Item, Spell) и за каждый уничтоженный жетон Follower'а победитель получает 2 балла Чести, которая прибавляется к уже имеющейся Чести его Клана. В случае ничьей уничтожаются вообще все подразделения (атакующие и защитники), а за каждую уничтоженную карту / жетон последователя (см. выше) каждый из участников битвы получает 1 балл Чести.

После боя все атакующие подразделения поворачиваются и, как следствие, когда настанет ход оппонента, не смогут участвовать в обороне провинций и плюс вообще де-

лать что-либо, требующее поворота.

Вообще, главная цель атакующего — не порубить как можно большее число самураев противника в мелкую капусту, а уничтожить его Провинцию. Если суммарная сила атакующих подразделений выше суммарной силы обороняющихся и уровня защищенности Провинции, то последняя уничтожается вместе со всеми находящимися в ней картами.

Процесс боя обсчитывается в каждой отдельно взятой Провинции независимо, т.е., теоретически, за одну атаку можно уничтожить все четыре — и победить!

Dynasty Phase

Только во время этой фазы в игру вводятся карты Dynasty, выложенные в Провинциях (если только это не исключительные случаи типа событий и регионов). Освободившиеся слоты немедленно заполняются новыми картами Dynasty (они выкладываются вверх рубашкой).

Все холдинги вводятся в игру повернутыми и кладутся неподалеку от Stronghold, за исключением фортификаций, увеличивающих обороно-

способность именно той Провинции, из которой были введены в игру. Если играющий желает, он может сбросить любое количество Dynasty карт, лежащих рубашкой вниз в Провинциях, и в освободившиеся слоты положить новые карты из колоды (тоже ложатся рубашкой вверх, конечно же). Обратите внимание: поскольку реализация колоды Dynasty происходит исключительно через Провинции, то уничтожение слотов вражеских Провинций приводит, помимо приближения вашей победы, к замедлению оппонента, т.к. он уже оперирует не с четырьмя слотами, а с меньшим количеством.



Еще относительно важный момент. Если вводимый в игру персонаж принадлежит к вашему Клану, то его можно ввести на 2 денежные единицы дешевле — или все же за полную цену, но добавив в последнем случае личную Честь Personality к Чести Клана. Это правило не работает, если вы играете за Shadowlands Horde.

End Phase

Тянется карта из колоды Fate (в руку) и ход передается оппоненту.

Заклучение (в прозе)

Что же получается? Верно, L5R очень далека от MTG и BattleTech, и главное ее отличие — в упрощенной и слишком жестко детерминированной механике боя, ведущей к безусловному уничтожению всех войск проигравшей стороны. С другой сто-



Дорогой друг! Я пишу тебе письмо, но не знаю, до тебя ли оно дойдет. Если ты не получишь его, то не переживай, я напишу тебе еще одно. Я пишу тебе письмо, но не знаю, до тебя ли оно дойдет. Если ты не получишь его, то не переживай, я напишу тебе еще одно.

Дорогой друг! Я пишу тебе письмо, но не знаю, до тебя ли оно дойдет. Если ты не получишь его, то не переживай, я напишу тебе еще одно. Я пишу тебе письмо, но не знаю, до тебя ли оно дойдет. Если ты не получишь его, то не переживай, я напишу тебе еще одно.

ΟΔΗΜΟΣ
Θ ΑΘΗΝΑΙΩ

River Delta



Limited: Once per turn, pay 3 Gold. Attach a 1F Naga Follower to one of your Naga Personalities.
"Sleep is for the weak. Only through strength can we triumph."
 -Shahadet

роны, весьма интересна концепция постепенного ослабления противника успешными атаками на Провинции. Уничтожение даже одной Провинции существенно замедляет накопление сил, а в случае игры с колодами средней степени крутизны после успешного выноса второй Провинции оппонент может сдаваться. Наконец, L5R весьма и весьма неспешна. Партии не архизатянуты (в отличие от Dune, например), но развитие сильно замедлено. Во-первых, холдинги, основной источник ресурсов, входят в игру повернутыми, что приводит к растяжению игрового времени. Во-вторых, для успешной атаки необходима армия, собираемая на протяжении двух ходов как минимум (на первом ходу выкладываются персонажи, на втором — последователи). Наконец, стоит отметить одну очень важную особенность, о которой я еще не упоминал, касающуюся ввода карт в игру.

Речь идет о картах, стоящих денег. Принцип здесь таков: одновременно один источник может оплатить только одну вводимую карту. То есть если у нас есть холдинг, приносящий 5 единиц здешних денег в ход, то нам не удастся с его помощью сыграть Item за 3 ден.единицы и последователя за 2 ден.единицы — придется выбирать что-то одно (а неизрасходованная сумма пропадет). Разумеется, одну карту можно ввести за счет нескольких источников, но и в этом случае денежные излишки теляются.

Завершая статью, стоит выделить некие общие плюсы и минусы. Начнем с последних.

Минусы. Legend of the Five Rings рассчитана на любителя неторопливой и обстоятельной игры, готового к тому же потратить

уйму времени на изучение всех карт (ибо каждая карта по-своему уникальна), создание и балансировку колод. А еще — на человека, не страшась несколько перегруженной возни с холдингами, которые мало бы просто деньги давали, так они друг с другом коррелируются и один другому всякие бонусы накидывают, в результате чего при пяти-шести холдингах на столе уже начинаются сплошные арифметические подсчеты, чего куда и сколько. Обилие хозяйственной деятельности в "Легендах" немного угнетает. Особенно после MTG или BattleTech, которые на порядок динамичнее.

А теперь плюсы, перевешивающие большую часть критики. Первое — и главное: в L5R нет такого понятия, как "стартер" (как в MTG), который представляет собой не сбалансированную колоду, а сумбурный набор карт. В L5R стартовые колоды содержат карты, принадлежащие к какому-то определенному Клану, причем их набор весьма неплох (и это мягко сказано). Более того, они настолько сбалансированы, что, после небольшой доводки, можно смело брать такую колоду и ехать напрямик на турнир в Штаты (или в Питер). Далее, о тех же стартовых колодах: если в любой колоде MTG содержится только три карты класса Rare, то в деке L5R их количество в первую очередь обусловлено темой, вокруг которой колода построена, и число Rare карт может быть выше. К примеру, в том же стартере для Brotherhood of Shinsei имеются целых пять Элементных Колец! И последнее, касательно цен на карты. "Легенды" на порядок дешевле "Магии". За редким исключением, большинство карт из ранних сетов (а всего сетов свыше пятнадцати) стоят ненамного дороже, чем их аналоги из более поздних выпусков. Таким образом, для создания хорошей турнирной колоды требуется куда меньше финансовых вливаний, а для России это весьма актуально.

В целом, "Легенды" — очень интересная игра, хотя и несколько сложноватая для начинающих, в основном

из-за целого моря информации, касающейся типов карт и их способностей. Так что в перспективе — пара страниц, посвященная этим самым способностям... своеобразные "Основы Профессионализма в L5R".

Сейчас отечественная компания "Саргона", усилиями которой MTG в свое время пришло в Россию, постепенно двигает Legend of the Five Rings на российский рынок. В питерских клубах по ней уже проводятся турниры. В Москве она пока спросом не пользуется — еще не докатилась; дело времени. Да, это действительно дело времени. Потому что нынче, после закрытия карточных BattleTech, Dune и многого другого, "Легенды" являются единственной реально интересной игрой после MTG. Но, подчеркиваю, после MTG. Хотя, с другой стороны, вполне может случиться и такое: человек, поиграв в MTG, узнает о L5R, начинает играть в нее... и забывает об MTG насовсем. Каждому свое.

И перед тем, как попрощаться, немного о грустном. По-видимому, Legend of the Five Rings — пока что последняя игра в нашей серии обзоров, посвященных TCG. Причина этого упоминалась и в самом начале, и только что: других качественно сделанных, интересных и распространяемых в России TCG, кроме уже описанных, не осталось. Существует вероятность публикации материалов по уже закрытым играм, но эта вероятность ничтожно мала.

P.S. Дабы придать статье немного экзотического колорита, в ней имеют место быть трехстрочные японские стихотворения "хокку". Вопрос: какая смысловая нагрузка изначально вкладывалась в трехстишие, украшающее врезку "Imperial Favor", и почему в контексте содержания врезки оно становится ядовито-сатирическим? Ну как? Слабо догадаться? Наиболее полно ответивший на вопрос получит приз из моей личной коллекции — промо-карту L5R, издававшуюся ограниченным тиражом. Ответы можете направлять на мой e-mail либо на почтовый адрес редакции. А напоследок — несколько ссылок на сайты, чья тематика посвящена L5R.

Редакция благодарит MERliN'a (ведущего сайта www.mtg.ag.ru) за неоценимую помощь, оказанную в ходе подготовки статьи. ■





Архетипы колод

Вторая статья в серии

ЛУЧШИЕ

ИЗ ЛУЧШИХ

Ygran-21 (ygran@mail.ru)

DeD-00 (dedkad@softhome.net)



В начале августа в славном городе Брюсселе, что на благословенной бельгийской земле, состоялся очередной ежегодный Чемпионат Мира по всем вам хорошо известной игре Magic: The Gathering.

Как и любой крупный турнир по MTG, Чемпионат являлся закрытым событием. До него допускались только избранные игроки. Лучшие из лучших. Ими становились либо те, кто вошел в четверку сильнейших на "локальном" первенстве в своей стране, либо же имеющие стабильно высокий рейтинг. По причине второго фактора на Чемпионате Мира американцев оказалось больше, чем представителей любой другой страны: 40 из 260 участников.

Как это происходило

В этом году на Чемпионат Мира смогли приехать лишь двое россиян. Оно и понятно — билет до Бельгии стоит не то чтобы слишком дешево. Нашу державу представляли двое питерцев: Константин Фирсов, занявший первое место на состоявшемся не

так давно первенстве России, и Дмитрий Афанасенко, там же занявший третье место. До сих пор отечественным игрокам еще ни разу не удалось по-настоящему сильно выступить на крупных международных турнирах. Увы, нынешний Чемпионат Мира не стал исключением. Вроде бы и количество опытных игроков у нас неуклонно растет, и клубы плодятся как грибы после радиоактивного ливня, но — пока никак. Никак пока не удастся нашим ребятам доказать преимущества русской магической техники над всеми остальными. Можно, конечно, предполагать, что в России еще мало по-настоящему опытных профессиональных игроков, или оправдываться, что Magic: The Gathering на рос-

1. Dominik Hothow (43 очка) Колода: "Ice Age.dec"

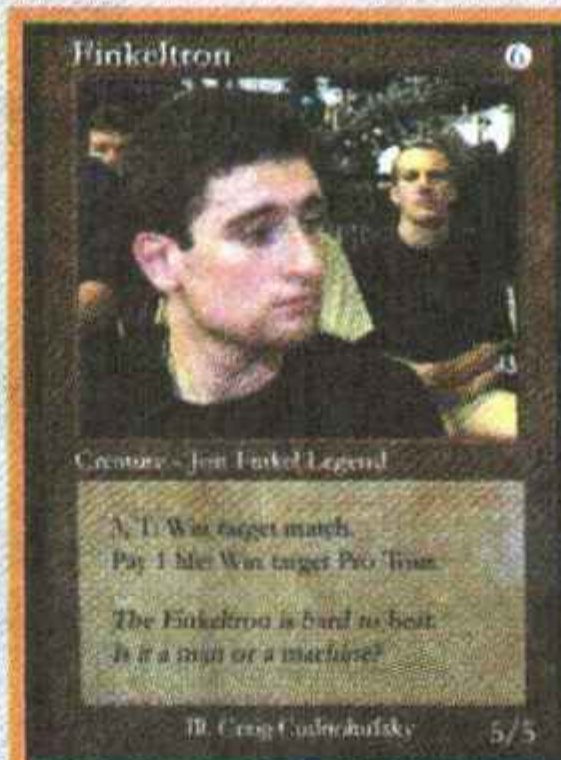
Main Deck
4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elves
2 Rofellos,
Llanowar Emissary
4 Yavimaya Elder
4 Avalanche Riders
4 Blastoderm
3 Masticore
4 Arc Lightning
4 Plow Under
3 Earthquake
11 Forest
3 Mountain
4 Rishadan Port
4 Karplusan Forest
2 Dust Bowl
Sideboard
3 Boil
3 Uktabi Orangutan
2 Rack and Ruin
3 Tectonic Break
2 Reverent Silence
1 Earthquake
1 Splinter

2. Jon Finkel (43 очка) Колода: "Tinker"

Main Deck
4 Metalworker
4 Thran Dynamo
4 Grim Monolith
4 Tinker
4 Brainstorm
4 Tangle Wire
4 Voltaic Key
4 Phyrexian Processor
4 Masticore
1 Crumbling Sanctuary
1 Mishra's Helix
1 Phyrexian Colossus
4 Rishadan Port
4 Saprazzan Skerry
4 Crystal Vein
9 Island
Sideboard
4 Chill
4 Annul
4 Miscalculation
2 Rising Waters
1 Mishra's Helix

3. Tom van de Logt (42 очка) Колода: "Replenish"

Main Deck
3 Enlightened Tutor
4 Replenish
1 Wrath of God
1 Seal of Cleansing
4 Opalescence
4 Parallax Wave
1 Mystical Tutor
1 Seal of Removal
1 Energy Field
3 Counterspell
3 Parallax Tide
4 Attunement
4 Frantic Search
1 Sky Diamond
4 Rishadan Port
4 Adarkar Wastes
8 Plain
9 Island
Sideboard
1 Cursed Totem
1 Chill
2 Lifting Refrain
2 Submerge
2 Daze
3 Erase
2 Wrath of God
1 Circle of Protection: Black
1 Seal of Cleansing



сийском рынке появился сравнительно недавно... Но более вероятным кажется то, что просто-напросто пока не складывается, не фартит. Да и потом, если вдуматься, не так уж плохо наши ребята выступили.

Дмитрию Афанасенко повезло меньше: он набрал 13 очков и выбыл из турнира после второго дня, а Константину Фирсову не хватило всего одной победы для выхода "в деньги" — так называют призовые 64 места. Все зависело от одной партии, которую он играл против Игоря Фреймана из США (это был 18 раунд). Ему не удалось выиграть; в итоге он набрал 29 очков и занял 101-е место.



Игра Magic: The Gathering — это не просто игра, это искусство. Это искусство создавать колоды, это искусство играть. Это искусство побеждать.

Вот почему Magic: The Gathering — это не просто игра, это искусство. Это искусство создавать колоды, это искусство играть. Это искусство побеждать.

ОДИН МОЗ
О АОНАΙΩ



4. Bob Maher, Jr
(42 очка)
Колода: "Tinker"

Main Deck

4 Grim Monolith
4 Thran Dynamo
4 Voltaic Key
4 Metalworker
1 Phyrexian Colossus
4 Tangle Wire
4 Phyrexian Processor
1 Mishra's Helix
4 Masticore
1 Crumbling Sanctuary
4 Tinker
3 Stroke of Genius
4 Rishadan Port
4 Saprazzan Skerry
4 Crystal Vein
10 Island
Sideboard
4 Miscalculation
4 Chill
4 Annul
2 Rising Waters
1 Mishra's Helix

5. Helmut Summerrberger
(40 очков)
Колода: "Magpie"

Main Deck

4 Daze
4 Miscalculation
4 Counterspell
3 Thwart
3 Foil
4 Powder Keg
2 Masticore
2 Morphling
4 Thieving Magpie
1 Temporal Adept
2 Treachery
2 Faerie Conclave
19 Island
2 Dust Bowl
4 Rishadan Port
Sideboard
1 Temporal Adept
4 Annul
4 Seal of Removal
2 Chill
4 Submerge

6. Benedikt Klauser
(40 очков)
Колода: "Trinity"

Main Deck

4 Llanowar Elves
4 Birds of Paradise
4 Priest of Titania
3 Rofellos, Llanowar Emissary
4 Skyshroud Poacher
4 Deranged Hermit
4 Tangle Wire
4 Plow Under
4 Masticore
1 Elvish Lyrst
1 Phyrexian Processor
4 Rishadan Port
3 Gaea's Cradle
2 Treetop Village
14 Forest
Sideboard
2 Splinter
2 Uktabi Orangutan
1 Lumbering Satyr
1 Worldly Tutor
4 Thran Foundry
2 Reverent Silence
2 Phyrexian Processor
1 Forest

7. Janosch Kuhn
(39 очков)
Колода: "Angry Non-Hermit"

Main Deck

4 Birds of Paradise
4 Stone Rain
2 Saproling Burst
4 Llanowar Elves
4 Blastoderm
4 Rishadan Port
4 Arc Lightning
4 Avalanche Riders
4 Mountain
2 Dust Bowl
4 Plow Under
2 Priest of Titania
1 Phyrexian Processor
1 Creeping Mold
2 Masticore
4 Karplusan Forest
10 Forest
Sideboard
1 Splinter
3 Uktabi Orangutan
1 Masticore
2 Flameshot
4 Boil
2 Rack and Ruin
1 Creeping Mold
1 Phyrexian Processor

8. Nicolas Labbare
(39 очков)
Колода: "Chimera"

Main Deck

4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elves
4 Priest of Titania
4 Academy Rector
4 Enlightened Tutor
4 Saproling Cluster
4 Ashnod's Altar
4 Fecundity
1 Whetstone
1 Confiscate
1 Yawgmoth's Will
1 Yawgmoth's Bargain
1 Pattern of Rebirth
1 Snake Basket
1 Serra Avatar
2 Phyrexian Tower
2 High Market
4 Brushland
3 City of Brass
2 Thran Quarry
8 Forest
Sideboard
1 Blaze
1 Heart of Ramos
3 Armageddon
1 Aura Fracture
1 Seal of Cleansing
1 Parallax Wave
1 Phyrexian Processor
1 Defense Grid
1 Energy Flux
1 Meekstone
1 Light of Day
1 Worship
1 Absolute Law

В целом же, Чемпионат Мира явно принадлежал американцам. Еще бы — такую толпой навалились! Причем вполне себе матерой толпой. И никого не могло удивить, что в финале встретились два игрока из США: **Джон Финкель** и **Боб Махер**. Последний, судя по всему, переволновавшись, допустил ряд ошибок и в итоге уступил победу Финкелю... Тут все понятно. Удивительно другое. А именно — то, какими именно колодами они играли. Это не был Replenish, фаворит последнего времени, о котором подробно рассказывалось в прошлом номере. Это не были другие повсеместно распространенные сейчас колоды. В финале встретились два **Tinker**, несправедливо (как наглядно доказал Чемпионат) забытые на турнирах этого года. Большинство приехавших на Чемпионат либо играли различными вариациями Replenish, либо затачивались для игры против него. Битва "репленишей" и "антирепленишей" была лейтмотивом первенства России и, в чуть меньшей степени,

царствовала на Чемпионате. Однако никто не закладывался на Tinker и не готовился заранее к борьбе против него. И вот оно, прямое следствие — два Tinker в финале.

Заканчивая обзор Чемпионата Мира, скажем пару слов об остальном, что там происходило интересного. По традиции, было устроено множество развлекательных сайд-эвентов (англ. "side-event"; специальные дополнительные турниры, проводимые в поддержку основному событию). Например, ежедневно игрался PTQ-Чикаго, победитель которого получал право поехать в Чикаго на ProTour. Помимо этого, было приглашено несколько художников, рисующих карты, дабы каждый желающий смог взять у них автограф (и-да... несчастные художники...). Стоит ли говорить, что автографы обычно проставляются непосредственно на картах, после чего подписанные художником карты сразу же приобретают коллекционную стоимость и автоматически дорожают в два-три раза! Данный чемпионат почтили своим вниманием **Паоло Паренте**, создатель легендарной Masticore, **Рэнди Галлегос**, знаменитый своим Shock и изумительно красивой Soul Warden, а также несколько других, чуть менее именитых авторов. Помимо художников, на нынешний Чемпионат Мира был приглашен **Ричард Гарфилд**, создатель Magic: The Gathering. Должно быть, пришел полюбоваться на дело рук своих...



Колоды Чемпионата

Статья не зря публикуется в серии "Архетипы колод". Вашему вниманию предлагаются восемь сильнейших колод Чемпионата. Изучайте!

Колоды приводятся согласно тому, как выглядела первая восьмерка игроков по набранному очкам (а не по занятым местам). Информацию о картах вы можете посмотреть в Magic Suitcase, который, как обычно, находится на нашем компактe. И еще: не забудьте, что с октября весь Urza Block уходит в Extended. И, в общем-то, все называемые здесь колоды перестанут существовать либо кардинально видоизменяются всего через каких-то месяц-полтора. Перед вами история, господа! ■

Пять дней Магии

Чемпионат Мира длился пять дней и проходил в трех форматах: Type 2, Booster Draft (два драфта, по три тура каждый) и Masques Block Constructed. Помимо одиночного первенства, на четвертый день состоялась командная игра в формате Team Sealed. Призовой фонд составил 201620 долларов, из которых 34 тысячи досталось чемпиону, а остальное было распределено по нисходящей вплоть до 64 места — занявший его получил 500 долларов.





Age of Empires 2: The Conquerors

От Атиллы до Монтесумы

R&S: Вердикт

ЧТО: RTS **КТО:** Ensemble Studios/Microsoft **НА КОГО:** AoE 1/2

СКОЛЬКО: P166(PII-300), 32(64+)Mb **ВМНОГЕРОМ:** модем, сеть, Интернет **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 8,0

Серия Age of Empires хорошо известна всем любителям стратегических игр в реальном времени. AoE2: The Conquerors является продолжением, а точнее, дополнением ко второй части этого сериала. Это не простой mission pack, так как в первую очередь в игре появились аж пять новых цивилизаций: ацтеки, гунны, корейцы, майя и испанцы. Соответственно, новые миссии, новые юниты, новые технологии присутствуют в немалом объеме.

В этом дополнении представлены три новых полноценных сценария ("Атила", "Эль Сид", "Монтесума") и набор отдельных миссий.

Прежде чем...

Прежде чем приступить к прохождению игры, прочтите эти строки. Дело в том, что AoE имеет некоторые особенности, не зная которых, вам будет непросто сориентироваться в игре в целом и в нижеследующем тексте в частности.

Перво-наперво, обратите внимание, что каждая миссия развивается динамично. В большинстве из них задачи, которые вам надо выполнить для победы, появляются не в начале миссии, а по мере ее прохождения.

Кроме этого, опять же для большинства миссий существует возможность прожжения различными путями. Например, можно ни с кем не контактировать, не выполнять просьб и предложений компьютерных игроков. Просто уничтожать все и вся. А можно избрать и дипломатические ходы. Понятно,

что описывать все варианты незначит. Мы предлагаем наиболее простые и короткие пути к победе.

I. Атила

Некогда великая Римская Империя переживала спад, когда варварские племена начали свои набеги на ее границы из лесов Европы и азиатских степей. Самыми известными степняками были гунны, родом с Приуралья. Их предводителем был Атила (правил в 434-453 гг н.э.) — амбициозный правитель, жаждавший, чтобы Рим признал его.

В начале кампании Атила еще не король гуннов и вынужден сразиться со своим подлым братом за право называться таковым. Затем Атила должен выбрать себе союзника среди скифов, римлян и персов.

В следующих двух сценариях речь идет о битвах между гуннами и Восточной Римской Империей, которая позднее станет называться Византией — Атила нападает на города, требуя заплатить ему дань.

Вторая часть кампании — это вторжение гуннов в Западную Римскую Империю. Битвы разворачиваются на просторах Галлии (Франция), полях Каталонии и в Италии.

Миссия 1 Наказание Господне

- Атила должен выжить
- Атила должен убедиться, что Блада мертв, и вернуться в лагерь гуннов

Вначале под вашим командованием находится лишь один юнит — сам Атила. Отправляйтесь за Бладой и нападайте, как он и советует, на кабана. После вашей победы Блада предаст вас — не пытайтесь перебить лучников самостоятельно, возвращайтесь в лагерь гуннов, и они помогут вам.

- Победить двух из трех имеющихся в наличии врагов

На карте есть три потенциальных противника: Западная Римская Империя (форт на юге), скифы (несколько деревень на западе), персы (город на другой сторо-

не залива на востоке).

Опираясь на свои силы, вы вполне способны самостоятельно "вынести" двоих на свой выбор. Однако предлагаемый ниже вариант легче и интереснее.

Берите имеющиеся у вас войска и ведите их на римское поселение. Сопротивления почти не будет, и вы без труда прорветесь в город.

- Освободить пленных гуннов
- Освободить пленного скифского разведчика

В южной части форта есть несколько "законов", в которых и содержатся пленные. Освободите их, разрушив стены. С гуннами поступайте по своему усмотрению. Благодарность же скифов не будет знать границ. В разумных пределах, конечно.

- Привести Аттилу для переговоров к скифам

Подведите его к скифским лагерям, и они не только станут вашими союзниками, но и предложат кое-что полезное.

- Пригнать скифам 10 лошадей

Поищите вокруг своего лагеря — лошадей там хватает. Пригоните их скифам, и вы получите отряд конных лучников. Теперь, если вы не сделали этого раньше, добейте римский форт. С одним врагом покончено. После этого есть два пути. Вы можете попытаться атаковать персов. Однако их город защищен куда лучше. Так что готовьтесь к кровопролитию. Если же вам некуда торопиться, то займитесь собственным развитием, добывайте лес и золото, проводите исследования. И ждите — очень скоро скифы сами атакуют персов. Предоставьте им честь уничтожить оборонительные рубежи, а потом подключайтесь.

Миссия 2 Великая гонка

- Награбить достаточно ресурсов для постройки базы

Интернет

Интернет

Официальный сайт публишера
www.microsoft.com/games/conquerors/
Официальный сайт разработчика
www.ensemblestudios.com/aoeii/

Переправьтесь на восток через реку и разрушите лесопилки зеленого города (Наиса). Это даст вам запас дерева. Затем вернитесь в начальную точку и продолжайте путь на юг. Следующий город, София (красный), предоставит вам еду, если вы расправитесь с центральным зданием. Дальше расположился тевтонский замок. Прорвитесь за стены и освободите пленных. После разрушения домов в Салониках (к востоку от тевтонов) вы получите крестьян, и, наконец, продвинувшись еще восточнее и напав на рудники Адрианаполя, вы пополните свои запасы золотом.

Теперь у вас есть все необходимое для строительства. Неплохое место для возведения своих жилищ найдется где-нибудь между тевтонами и греками. Там есть и золото, и лес, а также олени — отличный источник пищи.

— Разгромить римлян, уничтожив их городской центр

Пока вы обустриваетесь и копите силы для атаки на римлян, посетите еще одно место. Между Наисом и Адрианополем, точно перед главными воротами римского форта, есть лесной лабиринт. Там обитают скифы. Если привести к ним шесть крестьян, то вы получите стаю волков и отряд подрывников-камикадзе. И то, и другое как нельзя лучше подходит для организации первой волны атаки. Если организовать им поддержку трех-четырех баллист и десятка конных юнитов, то победа будет за вами.

Миссия 3 Стены Константинополя

— Получить 10000 золота от римлян

В ваших же интересах начинать действовать быстро. В северном углу расположился город Марсианаполис, войска которого будут постоянно мешать вам спокойно существовать. Конец этому должен быть положен. Стройте пять-шесть рыцарей, проламывайте стену и атакуйте городской центр. За это Рим заплатит вам 3000. По 500 золотых единиц вы получите за разрушение каждого из двух доков, расположенных неподалеку.

Тем временем возьмите монаха и нескольких солдат и осторожно отправляйтесь на юго-запад — там находятся 2 реликвии. Если их принести в храм, то они станут медленно, но постоянно добавлять вам золото.

Немного восточнее района ваших поисков протекает река. По ее берегу из Филиппополиса в Константинополь снует караван. За его уничтожение вы получите выкуп в 500 монет.

С самого же Филиппополиса, спрятавшегося в западном углу, можно получить следующий доход: 3000 за центр, 500 за рынок и столько же за доки. Еще 500 монет попадут вам в карман за то, что уйдет в небытие торговый корабль.



Примерно посередине карты расположен храм. Если 1000 единиц дерева вам нужны, то забудьте про религиозные чувства.

Все это, плюс золото от двух реликвий, даст вам возможность быстро достигнуть цифры в 10000 золотых.

Миссия 4 Барвары

— Победить Мец, Орлеан и Бургундию

Вокруг начальной точки разбросано несколько конников и крестьян — соберите их и начинайте строительство. Построив пару катапульт и пяток рыцарей, приступайте к первому врагу.

Отправляйтесь на юго-запад и уничтожьте городской центр Бургундии. Местные обитатели согласятся стать вашими союзниками, если вы заплатите им 500 золота и постройте за 10 минут замок в указанном месте. Прежде, чем через специальные опции ("Дань") переправлять деньги, убедитесь, что у вас достаточно сил и средств, чтобы возвести замок. Кстати, он останется под вашим контролем, так что не злитесь на жадных бургундцев.

Составшимися двумя, Мецем и Орлеаном, придется воевать. Первый город не обладает мощной защитой, в отличие от второго. Так или иначе, с обоими поможет справиться простая тактика. Постройте как можно больше кавалерии и 3-4 требушета. Пока конница отвлекает войска противника, требушеты бомбят вышки, замки и городские центры.

Когда будете браться за городской центр Орлеана, учтите две вещи. Во-пер-

вых, после его разрушения останется 4 реликвии, которые можно вынести монахами, если вам нужно золото (еще 4 реликвии останутся на развалинах орлеанского храма). А во-вторых, сделать это будет не так просто. Как только вы уничтожите последний город, из западного угла карты пожелует большая группировка римлян.

— Победить войска римской империи

Сделать это очень непросто, учитывая, что после штурма у вас наверняка будет не слишком много войск. Однако вскоре римляне разойдутся мелкими группами по всей карте. Тут-то их и настанет время уничтожить.

Миссия 5 Каталонские поля

— Победить римлян, аланов и вестготов

Вы и ваши союзники остготы расположились лагерем на правом берегу. К югу от ваших позиций обитают вестготы, на западе — аланы, и к северу от них — римляне.

Сразу же приступайте к вестготам. Берите всю имеющуюся у вас конницу и равняйте их поселение с землей. Затем приступайте к строительству. Но только самого необходимого: кузница, конюшня, рынок, замок. Это позволит вам продвинуться до имперской эпохи и вместе с этим строить паладинов.

Теперь настало время вновь прибегнуть к излюбленной тактике: стройте конницу, требушеты и начинайте наступление. Удобнее всего это делать не в лоб, а с фланга — через разрушенные позиции вестготов.

И помните главное. Чем быстрее вы действуете, тем меньше у противника юнитов и тем слабее его оборона.

Миссия 6 Падение Рима

— Аттила должен выжить
— Покорить Милан, Падую, Верону и Акилею

Ваше поселение растянуто по северо-западной кромке карты. К северу от главного здания расположен ваш замок и каменная шахта, к западу — золотые рудники.

Противники создают перед вами своеобразную линию обороны. Самый северный их город — Акилея, в центре — Падую, и на юго-западе — Милан. Выбирайте на свой вкус, какой из двух крайних городов вам уничтожить сразу (выданных в начале миссии юнитов хватит только на один). Действуйте очень осторожно и неторопливо: ставьте требушеты, уничтожайте все, что находится в зоне досягаемости, затем продвигайтесь дальше. И главное, не забывайте конницей вовремя уничтожать вражеские юниты, особенно баллисты и те же требушеты.

Покончив с Миланом и Акилеей, вы обеспечите безопасность своих рудников и каменоломен. Настанет черед врага по сильнее. Однако при использовании вышеописанной тактики Падую тоже не станет проблемой.

Как только города падут, Папа Римский позовет Аттилу на частную беседу под стены Рима. Не бойтесь ничего и смело ведите его туда.



● Не торопитесь с атакой — скифы сами скоро нападут на персов

II. Эль Сид

В те времена Испании как единого государства не существовало. Между христианскими государствами севера (Европа) и мавританскими странами юга (Африка) шли постоянные феодальные войны. Родриго Ди-аз Де Бивар, которого стали называть Эль Сид от арабского "саид", что значит "господин", был отличным воином и верным вассалом тому хозяину, которому служил.

В первой миссии он поступает на службу королю Санчо и должен захватить его

брата, Альфонсо. К несчастью, Санчо убивают, и Эль Сид переходит на службу к Альфонсо. Позднее король, страшась растущей популярности Родриго, изгоняет его, и к середине кампании Эль Сид объединяет свои силы с мавританским правителем Мутамидом. В последних сценариях Де Бивар основывает свое королевство в Валенсии и защищает его от вторжения мусульман-фанатиков с юга.

Миссия 1 Брат против брата

— Стать воином короля Санчо

В начале миссии вам предстоит красивая интерлюдия — сражение на поединке и поступление на службу. Просто следуйте выдаваемым указаниям.

— Эль Сид должен выжить

— Захватить короля Альфонсо

Берите все выданные войска и идите в центр карты — находящаяся там деревня перейдет под ваше командование. Внимательно обследуйте окрестности в поисках других добровольцев: чуть южнее деревни и на западе у самой кромки карты есть еще две группы солдат, а в западном углу — монастырь, монахи и целых 4 реликвии.

Как только вы постройте городской центр, получите по 450 единиц всех ресурсов от короля Санчо. Так он поблагодарит вас за ваше рвение.

Продолжайте развиваться и перейдите в феодальную эпоху. Это даст вам возможность производить осадные орудия. Построив несколько баллист и рыцарей, приступайте к штурму города, в котором укрылся



● Обыщите окрестности — найдутся солдаты, которые пожелают примкнуть к вам



Альфонсо. Уничтожать все постройки не нужно — только замок. Сам Альфонсо перейдет под ваш контроль, как только замок падет. После этого его надо будет лишь отвести к Санчо.

Миссия 2 Враг моего врага

- Эль Сид должен выжить
- Остановить восстание в Толедо

Ведите Сиду на северо-восток, пока не повстречаете Мотамида. Он скажет вам много интересного. Затем продвигайтесь дальше. Добравшись до озера, вы получите в подарок от уже упомянутого мавра корабль, на котором и переправляйтесь на остров. Поговорите с обитающим там Имамом.

- Отобрать у предводителей мятежников 4 реликвии и вернуть их Иمامу

Теперь вам предстоит приступить к строительству. Можно это сделать неподалеку от начальной точки. Чуть южнее там есть золотой рудник. Однако более удобное место находится восточнее озера — это плато, на которое есть только два входа, что обеспечит легкую оборону в случае необходимости. Единственный минус — места на нем маловато. Однако если поручить трем-четырем крестьянам заняться вырубкой леса, то эта проблема вскоре отпадет.

Стройтесь и развивайтесь. Естественно, что для штурма города вам понадобится несколько баллист и значительное количество войск. Лучше всего рыцарей. Они обладают большой скоростью и убойной силой, а управление ими, в отличие от смешанной армии (пехота, лучники, конница и т.д.), не требует столько сил и внимания.

Нападать проще из восточного угла карты на юго-запад. Сопротивление не будет очень серьезным, однако могут возникнуть сложности с вражескими монахами — будьте внимательны к этим "перевербовщикам". Придется повозиться и с уничтожением зданий — реликвии разбросаны по всему городу. Как только обнаружите их, постройте четырех монахов, нагрузите их и отправляйтесь к Иمامу. Но только не забудьте обеспечить прикрытие.

Миссия 3 Изгнание Сиды

- Эль Сид должен выжить
- Найти новый город и нового повелителя

На северо-востоке города к вам присоединится небольшой отряд. С его помощью пробейтесь к выезду на востоке — там вас встретят мавры.

- Прибыть к Мотамиду в его замок в Сарагосе

По пути на восток вы обнаружите, что дорогу вам преграждают вражеские укрепления.

Новые цивилизации

Цивилизация	Уникальный юнит	Уникальная технология	Особенности
Aztecs	Jaguar Warrior	Garland Wars	+33% золота от реликвий; начинают с Eagle Warrior вместо кавалерии; крестьяне переносят на 5 ед. больше; военные юниты создаются на 15% быстрее; монахи получают по 5 ед. жизни за каждое открытие в монастыре.
Huns	Tarkan	Atheism	Конюшни работают на 20% быстрее; не нужны дома, но начинают с -100 дерева; конные лучники стоят на 25% меньше в Castle Age, на 30% в Imperial Age; +30% точности Trebuchets.
Mayans	Plumed Archer	El Dorado	Стены стоят на 50% меньше; начинают с +1 крестьянином, Eagle Warrior, и -50 еды; ресурсы добываются на 20% медленнее; лучники стоят на 10% меньше в Feudal Age, на 20% в Castle Age, на 30% в Imperial Age.
Koreans	War Wagon, Turtle Ship	Shinkichon	Mangonels, onagers получают +1 к дальности; камень добывается на 20% быстрее; башни автоматически улучшаются; дальность башен +1 в Castle Age и +1 в Imperial Age.
Spanish	Conquistador, Missionary	Supremacy	+33% золота от Trade Cart, Trade Cog; крестьяне работают на 30% быстрее; улучшения в кузнице не стоят золота; Cannon Galleons получают плюсы от Ballistics (быстрее и более точно стреляют).

— Уничтожить замок, чтобы продолжить путь

Это не так сложно. Оправляйтесь в южный угол. Там вы сможете раздобыть подмогу. Постройте еще немного войск, захватите требушет и уничтожьте замок. Затем продолжайте свой путь в Сарагосу.

— Защитить Сарагосу, уничтожив осадную мастерскую графа Беранжера, расположенную неподалеку

Как только вы прибудете в Сарагосу, ее атакует Беранжер. Выведите свои войска за стены и уничтожьте его войска.

Не забудьте и про мастерскую.

— Победить Беранжера

Мотамид дарует вам право основать поселение. К северо-западу от Сарагосы есть отличное место с каменоломней, рудником и лесом. Отправляйтесь туда вместе с войсками и крестьянами, которых Мотамид также подарит вам.

Все, что от вас потребуется, это построить городской центр и конюшни (хозяйственные постройки — по своему усмотрению). Достройте себе еще десяток рыцарей, и можете смело выступать.

К западу от вас есть отдельно стоящий вражеский замок. С ним поступите точно так же, как и с основными постройками Беранжера на севере — расстреляйте его из требушета, не подставляя свои войска под стрелы.

Миссия 4 Черные охранники

— Эль Сид и Альфонсо должны выжить

Двигайтесь вместе с войсками на юг, вслед за посланником, и спасите Альфонсо от атаки. Затем отправляйтесь в свой город.

— Уничтожить 6 доков Черных стражников

К северу от города есть мечеть. Подведите туда сначала Сиду, а потом священника. После того, как она перейдет на вашу сторону, вам бесплатно исследуют все апгрейды, имеющиеся в вашем храме.

Кроме того, там же вам объяснят, что для победы необходимо уничтожить транспортные корабли противника — это отрежет его от подкрепления.



● Отыщите мечеть — бесплатные апгрейды вашим храмам не помешают

С ресурсами на базе тяжело, поэтому исследуйте окрестности мечети. Есть большое месторождение золота к юго-востоку от нее.

Для достижения победы есть два пути. Прежде всего, вы можете просто атаковать города противника и сравнять их с землей вместе с доками. Однако это долго, дорого и чревато проблемами. Другой способ таков. Между поселениями врагов, примерно на юго-востоке от места нападения на Альфонсо, есть мыс. На нем расположены каменное и золотое месторождения, и там же можно построить доки. Если привести туда крестьян и рыцарей, а затем понастроить галеонов, то считайте миссию выполненной — уничтожить доки и транспортные корабли с реки не составит проблем.

Миссия 5 Король Валенсии

— Эль Сид должен выжить

— Эль Сид должен найти город для проживания

Отправляйтесь на восток. Разобравшись с тремя пехотинцами Беранжера на

переправе, вы попадете в город Дения, который перейдет на вашу сторону.

— Защитить Дению от Беранжера

Эта задача невыполнима в принципе. Поэтому хватайте крестьян и бегите на юг, через мост. Быстро исследуйте округу: к вам присоединятся 2 монаха, 4 рыцаря, 3 воина на верблюдах и четверо крестьян. Всех их собирайте в кучу и отправляйтесь на восток. Спешите, Беранжер покончит с Денией, а потом последует за вами.

Валенсия перейдет под ваши знамена без вопросов, как только вы подойдете к ее стенам.

— Защищать Валенсию, пока "Чудо" не будет построено

Задача несложная. Город огромный, ресурсы под рукой. Надо только вовремя ремонтировать стены. Если же враг подгоняет тараны и требушеты, выпускайте за стены конницу и уничтожайте их. Это самое трудное — следить за пополнением войск и отражением атак.

Миссия 6 Завоевание

— Разбить армии Юсуфа

— Тело Сиды должно остаться в целости

Главное — действовать быстро. Берите все свои войска и выступайте на запад — уничтожьте еще не успевший развиться лагерь. Затем ступайте на север и разберитесь со вторым таким же поселением. Это была армия Черных стражей.

Тем временем разворачиваем наступление на втором фронте. Отправляйте свои

Конкурс

По адресу <http://aok.heavengames.com/aiwars> при официальной поддержке разработчиков игры проводится интереснейший конкурс. Artificial Intelligence Tournament for Age of Kings: The Conquerors Expansion Pack. То есть Турнир по искусственному интеллекту для АоК. Суть его вот в чем. Любой игрок может самостоятельно модифицировать файл, управляющий действиями компьютерных рас. Затем отослать его на конкурс. Там будут устраивать бои между такими компьютерными командами, а автору лучшей выдадут приз. Подробные правила, форма и примеры призов выставлены на сайте.

корабли на юг, вдоль побережья. Пусть они уничтожат доки и все, до чего смогут добраться.

Не забывайте, что море — это еще и дешевый источник пищи. Постройте несколько кораблей, и пусть они трудятся над ловушками для рыбы.

Теперь необходимо пополнить свои войска: чтобы уничтожить вторую армию окончательно (их доки вы уже разрушили), понадобятся требушеты и рыцари. Как только все это у вас будет, разворачивайте наступление на юг.

Периодически с восточного побережья к вам будут прибывать транспорты с войсками Юсуфа. Будьте внимательны. Пока вы не покончите с врагами на своем берегу, помешать ему вы будете не в силах.

Время Юсуфа придет, когда будет уничтожена и вторая армия. Теперь постройте два-три транспортных корабля и побольше галеонов: ими надо уничтожить прибрежные укрепления на восточном берегу, чтобы не помешали десанту. А затем приступайте к планомерной "зачистке" поселения Юсуфа.

III. Монтесума

Монтесума (тот, что правил с 1503 по 1520 гг н.э.), один из последних императоров ацтеков, познал радость покорения чужих земель, но и горечь завоевания своих. Жрецы ацтеков постоянно требовали новых человеческих жертвоприношений, и, идя у них на поводу, Монтесума покорил наибольшую часть современной Мексики, породив множество врагов. Поэтому когда Кортес и его конкистадоры высадились на берегах Южной Америки, они без труда нашли множество союзников в борьбе с империей ацтеков.

Кампания начинается в тот момент, когда воины ацтеков покоряют племена тлакопанов и тласалов. Завоевательные планы нарушаются прибытием испанцев, привезших кавалерию и артиллерию. Монтесума счел их богами, и Кортес без боя занял Теночтитлан, город-остров и столицу ацтеков. Увы, именно за это его и убили восставшие против ига испанцев индейцы. Во второй половине кампании ацтеки понимают свою ошибку и с боями вновь овладевают городом. Однако блеск золота не дает Кортесу бросить эту затею, и он еще раз объединяет свои силы с местными племенами, чтобы битва за Теночтитлан разгорелась с новой силой.

Миссия 1

Кровавое правление

- Захватить 4 монастыря
- Поместить 4 реликвии в 4 монастыря

Новые юниты

		STRATEGY		МАНИЯ	
		ИГРО		МАТРИЦА	
Название	Описание	Создается в	Плюсы против	Минусы против	
Eagle Warrior & Elite Eagle Warrior	Быстрый пехотный юнит с хорошим обзором и броней против стрел. Устойчив к вербовке. Получает плюс к атаке монахов и небольшое преимущество при атаке осадных орудий и конных солдат. Цивилизации, не обладающие кавалерией (ацтеки и майя), начинают миссии с Eagle Warrior вместо легкой кавалерии.	Barracks	Archers, Monks, Siege weapons	Infantry, Hand cannons	
Halberdier	Сильнее, чем Pikeman. Получает плюсы при атаке конных юнитов и слонов.	Barracks	Mounted units, War Elephants	Infantry, Archers, Scorpions, Mangonels, Hand cannons	
Jaguar Warrior & Elite Jaguar Warrior	Уникальный юнит ацтеков. Получает плюсы при атаке любой другой пехоты.	Castle	Infantry	Archers, Mangonels, Hand cannons, Cavalry archers	
Plumed Archer & Elite Plumed Archer	Уникальный юнит майя. Сильнее, быстрее и обладает лучшей броней, чем другие лучники. Однако атака хуже.	Castle	Archers, Monks, Teutonic Knights, War Elephants	Cavalry, Skirmishers, Eagle Warriors, Wood Raiders	
War Wagon & (Elite War Wagon)	Уникальный юнит корейцев. Это тяжело бронированный "лучник".	Castle	Infantry, Archers	Cavalry, Skirmishers, Pikemen, Camels	
Conquistador & Elite Conquistador	Уникальный юнит испанцев. Конные с ружьями. Очень силен на близкой дистанции, однако точность невысокая.	Castle	Swordsmen, Monks, Teutonic Knights, War Elephants	Knights, Camels, Pikemen	
Hussar	Сильнее, чем легкая кавалерия. Получает плюсы против монахов, обладает повышенной сопротивляемостью к вербовке.	Stable	Archers, Cavalry archers, Siege weapons, Monks	Pikemen, Knights, Camels	
Tarkan & Elite Tarkan	Уникальный юнит гуннов. Особенно эффективен против построек.	Castle	Buildings, Archers, Mangonels, Cavalry archers, Siege weapons, Monks	Pikemen, Knights, Camels	
Petard	Подрывники, вооруженные взрывчаткой. Малоэффективны против юнитов.	Castle	Buildings, Walls, Siege weapons	Archers, Scorpions, Cavalry archers, Mangonels	
Turtle Ship & Elite Turtle Ship	Уникальный юнит корейцев. Медленный, тяжело бронированный боевой корабль. Особенно эффективен против других кораблей на близком расстоянии.	Dock	Fire Ships, Demolition Ships	Bombard cannons, Monks	
Missionary	Уникальный юнит испанцев. Перемещается быстрее монахов, но обзор и зона действия меньше. Не может переносить реликвии.	Monastery	Teutonic Knights, War Elephants	Archers, Knights, Light Cavalry, Wood Raiders	

Чтобы выиграть, совершенно необязательно уничтожать своих противников. Однако диспозиция такова, что это неизбежно.

Два храма находятся на ответвлениях дороги, ведущей на запад. Их можно занять и, соответственно, занести в них реликвии (они лежат перед зданиями) без боя. Дальше по этой дороге находится один из трех ваших врагов — самый слабый. С ним можно покончить, едва улучшив свои войска. Второй (в северном углу карты) и третий (в западном) гораздо сильнее. Вооружитесь таранами и усильте свои войска.

Третий и четвертый храмы расположены как раз за поселениями двух оставшихся врагов. При этом, пробираясь в западный угол, не забудьте захватить крестьянина — придется построить док и транспортный корабль, чтобы добраться до последней реликвии.

Обратите внимание: именно эта миссия доступна в демо-версии AoE2: Conquerors. Она лежит на нашем компакт-диске.

Миссия 2 Тройной союз

— Доставить весть о войне в городские центры Тексоко и Тлакопана

Отправляйтесь напрямик в желтый город (получите союзника), а затем сразу на северо-восток в город фиолетовый (случится тоже самое). По дороге вы найдете храм. Вас попросят привести туда 10 воинов-ягуаров (они будут улучшены).

— Победите тлаксаланов, уничтожив их 4 городских центра

К вам на помощь прибывают четверо крестьян на транспортном корабле. Высадите двоих или даже троих на остров у западного берега: это маленький клочок земли, но на нем есть залежи золота и камня. Оставшегося же — в бухте на восточном. Начинайте обустриваться. Главное, постройте замок. Это даст возможность создавать лучшие войска — воинов-ягуаров.

Когда будете строить свое поселение, учтите и такую деталь. Как это ни прискорбно, через некоторое время вам придется воевать со своими союзниками. Так что не располагайтесь слишком близко.

Создав группировку воинов, усиленную осадными машинами, подключайтесь к своим союзникам в деле уничтожения врага. Это будет не очень сложно, учитывая их помощь. Однако у вас есть возможность спланировать одну подлую вещь. Например, когда уничтожение последнего городского центра вашего противника станет делом нескольких минут, подгоните тараны под стены замков союзников. Как только враг будет повержен, они объявят вам войну, а вы тут же разрушите их здания.

— Победить союзников

Если вы прибегли к совету, данному выше, то победа для вас — просто дело времени. Если же нет, то разворачивайте свои силы, воевавшие с тлаксаланами, и ведите их

на своих бывших союзников. Десять-пятнадцать воинов-ягуаров и пара таранов способны уничтожить любое поселение.

Миссия 3 Кетцалькоатль

— Победить тлаксаланов

Вокруг начальной точки в плане ресурсов есть все. Так что стройтесь и обустривайтесь. Тем временем бурную деятельность разовьют испанцы. Помимо редких «наездов» на вас, они уничтожат ваших союзников — табасков.

— Захватить 20 испанских лошадей и пригнать их в загон своего поселения ИЛИ победить испанцев

Сразу скажу, что хотя, конечно, выбор за вами, но захватить лошадей несколько проще и быстрее, чем стирать с лица земли испанцев.

Так или иначе, но самое удачное место для начала следующее. Вдоль юго-восточной кромки карты есть проход в лесах, который испанцы не стерегут. Он выводит ваши войска в восточный угол, под стены испанского форта. Вооружитесь несколькими требушетами и расправьтесь с башнями, затем проделайте брешь в стене и — вперед в рейд по тылам.

В этом поселении несколько загонov с 5-7 лошадьми в каждом. Пригоните их к себе на базу, и испанцы выйдут из игры. После этого останется лишь расправиться с их союзниками.

Двигайте свои войска через болота на северо-запад. Никаких стен или башен с пушками. Будет всего несколько дозорных вышек. Пара требушетов и три отряда воинов-ягуаров решат эту задачу.

Миссия 4 Ночь

— Уничтожить испанское «Чудо»

Подбирайте жреца и воинов-орлов и идите в южный угол — там к вам присоединятся еще несколько воинов. Теперь отправляйтесь обратно к начальной точке и продолжайте путь на запад. На берегу (на мост не ходите — слишком сильная охрана) вас будет ждать транспортный корабль. С его помощью переправляйтесь в западный угол карты. Оттуда продолжайте путь на северо-восток по кромке карты. Попавшийся по пути красный городок не уничтожайте. На это нет времени. Лучше, используя жреца, захватите несколько крестьян.

Из этого поселения переходите через мост на восток в город. Сразу за мостом будут доки и несколько транспортных кораблей. Загружайте все свои войска и плывите на восток. Там вас поджидает земля



● Лошади — крайне нужный ресурс, необходимый для экономического роста



и дружелюбный храм с рядом домов. Начинайте там строиться. Надо спешить — время ограничено. Благо в округе есть любые ресурсы. Стройте замок и производите 2-3 требушета и столько воинов-ягуаров, сколько сможете.

Снова погружайте их на корабли и отплывайте к центру города, восточнее доков. Не обращая внимания на огонь близстоящих замков и вражеских юнитов, бросайтесь на испанское монументальное строение ("Чудо"). Победа вам будет засчитана в случае его уничтожения.

Стандартная тактика (требушеты + ягуары) по-прежнему работает. Учтите только несколько моментов. В западном и восточном углах карты есть загоны с лошадьми и повозки с порохом. Пригнав их к своему замку, вы совершенно бесплатно получите конницу и пушки.

"В лоб" атаковать базы врагов, расположенные в северном углу, крайне не рекомендуется. Там есть остров, плотно застроенный пушечными башнями, на уничтожение которых вы потратите слишком много сил. Лучше спокойно пройти по кромке карты с запада на север.

Миссия 5 Кипящее озеро

— Победить тлаксалан и испанцев

Строить вам ничего не надо — все уже есть. Понадобятся лишь ресурсы. Главным образом золото, пища и немного дерева. Поля и деревья присутствуют поблизости в изобилии. Золото же есть на острове к западу (островом его назвать сложно, так как вода здесь мелкая и пехота может сама до него добраться).

Миссия 6 Сломанные копья

— Победить тлаксалан, испанский флот и армию

Город огромен. Есть все, что надо. Но золото может закончиться быстро. В этом случае отправьте пару крестьян на транспортном корабле на север — там есть очередной "золотой" остров.

Действовать надо немедленно. Используйте доки на востоке города, чтобы построить несколько транспортных кораблей (погрузите на них воинов-ягуаров и осадные орудия) и как можно больше галеонов. Вся эту армаду отправляем в угол на северо-восток.

Там высаживаемся и зачищаем берег от пушек, замков и всего остального. Испанцы не успели еще достаточно укрепиться и понастроить войск. Уничтожив местное поселение, вы решите основную проблему — избавитесь от угрозы со стороны испанских пушечных галеонов.

На южном побережье расположены постройки тлаксаланов. Переправьте туда свой десант. Поскольку полоска земли достаточно узкая, то, продвигаясь вперед развернутым фронтом, вы легко отразите все вражеские атаки, пока осадные орудия будут с безопасного расстояния уничтожать постройки.

После этого останется разобраться с последней базой испанцев на западе. Ее вы можете атаковать уже с двух сторон: через тлаксаланов и через мост из города. Кроме того, подогнав туда корабли, вы не оставите испанцам вообще никаких шансов. ■

Новые технологии

Название	Описание	Где	Эпоха	Стоимость
Bloodlines	Увеличивает жизнь всем конным юнитам	Stable	II	150F, 100G
Caravan	Увеличивает скорость Trade Carts и Trade Cogs	Market	III	200F, 200G
Herbal Medicine	Скорость излечения юнитов, находящихся в гарнизоне, увеличивается в 4 раза	Monastery	III	350G
Heresy	Ваш юнит при вербовке погибает, а не переходит на службу к врагу	Monastery	III	1000G
Parthian Tactics	Улучшает броню конных лучников	Archery Range	IV	200F, 250G
Theocracy	Когда группа монахов завербует вражеский юнит, только один из них должен будет отдыхать	Monastery	IV	400F, 800G
Thumb Ring	Увеличивает скорость и точность стрельбы лучников	Archery Range	III	300F, 250W
(Aztecs) Garland Wars	Улучшает урон всей пехоты	Castle	IV	450F, 750G
(Huns) Atheism	Для победы по причине постройке "Чуда" или сбора реликвий требуется на 100 лет больше. Стоимость всех "шпионских" технологий уменьшается.	Castle	IV	500F, 500G
(Koreans) Shinkichon	Увеличивает дальность Mangonels	Castle	IV	800W, 500G
(Mayans) El Dorado	Eagle Warriors получают +40 очков жизни	Castle	IV	750F, 450G
(Spanish) Supremacy	Увеличивает боевые навыки крестьян	Castle	IV	400F, 250G

Примечание: F — пища, G — золото, W — дерево



Hired Team: Trial

...И ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!

R&S: Вердикт

ЧТО: 3D-Action **КТО:** New Media Generation / New Media Generation **НА КОГО:** Quake 3, Unreal Tournament
СКОЛЬКО: PII-300, 64+Mb, 3D-ускоритель **ВМНОГЕРОМ:** Только так! **РАЗМЕР:** 1 CD

Рейтинг "Мании": 8,5

Привет, народ! С радостью спешу доложить, что наши с вами реальные соотечественники из команды New Media Generation в кои-то веки сваяли самый натуральный Квейк-киллер! По сюжету вы — человек, не избежавший безработицы, а посему отозвавшийся на объявление: «Приглашаются люди для выполнения опасной работы, связанной с риском для здоровья и жизни. Резюме отправлять по адресу: Hired Team 122464-AWS North Prefect». Теперь ваша задача состоит в том, чтобы пройти семнадцать уровней чистого отбора в Наемную Команду. Это и есть суть «Испытания» (Trial). Как пройдете — ждите игру Hired Team от все той же NMG.

В связи с этим абсолютно неординарным событием, я взял игрушку на пристальное рассмотрение и выяснил следующее...

Уровни

Entering to Trial

Задание: Командная игра

Очки: 10

Боты: 1 за, 1 против

Комментарии: Самый простой уровень, здесь достаточно вовремя отхватить пуле-

мет и найти врага. Постарайтесь не стрелять в инструктора, ибо его убийство неминуемо ведет к минусовым фрагам.

Abandoned Refinery

Задание: Deathmatch

Очки: 10

Боты: 2 против

Комментарии: Здесь уже сложнее, чем в первом уровне, так как боты умеют бегать вдвоем и, соответственно, завалить их можно либо круговым стрейфом (хотя на высоких уровнях сложности они стреляют очень точно) либо оружием с широким радиусом поражения. На этот случай для вас припасен гранатомет.

Prayer

Задание: Deathmatch

Очки: 15

Боты: 2 против

Комментарии: В зависимости от уровня сложности ботов, следует либо отсиживать и ждать удобного случая, либо, наоборот, спешить, рвать и метать. Просто эти AI'шные ребята на высоких уровнях сложности любят зарабатывать фразы на себе подобных...

Trial Installation

Задание: Deathmatch

Очки: 15

Боты: 3 против

Комментарии: «активней передвигайтесь и используйте все доступное оружие» — правильная, в принципе, цитата. Так и действуйте.

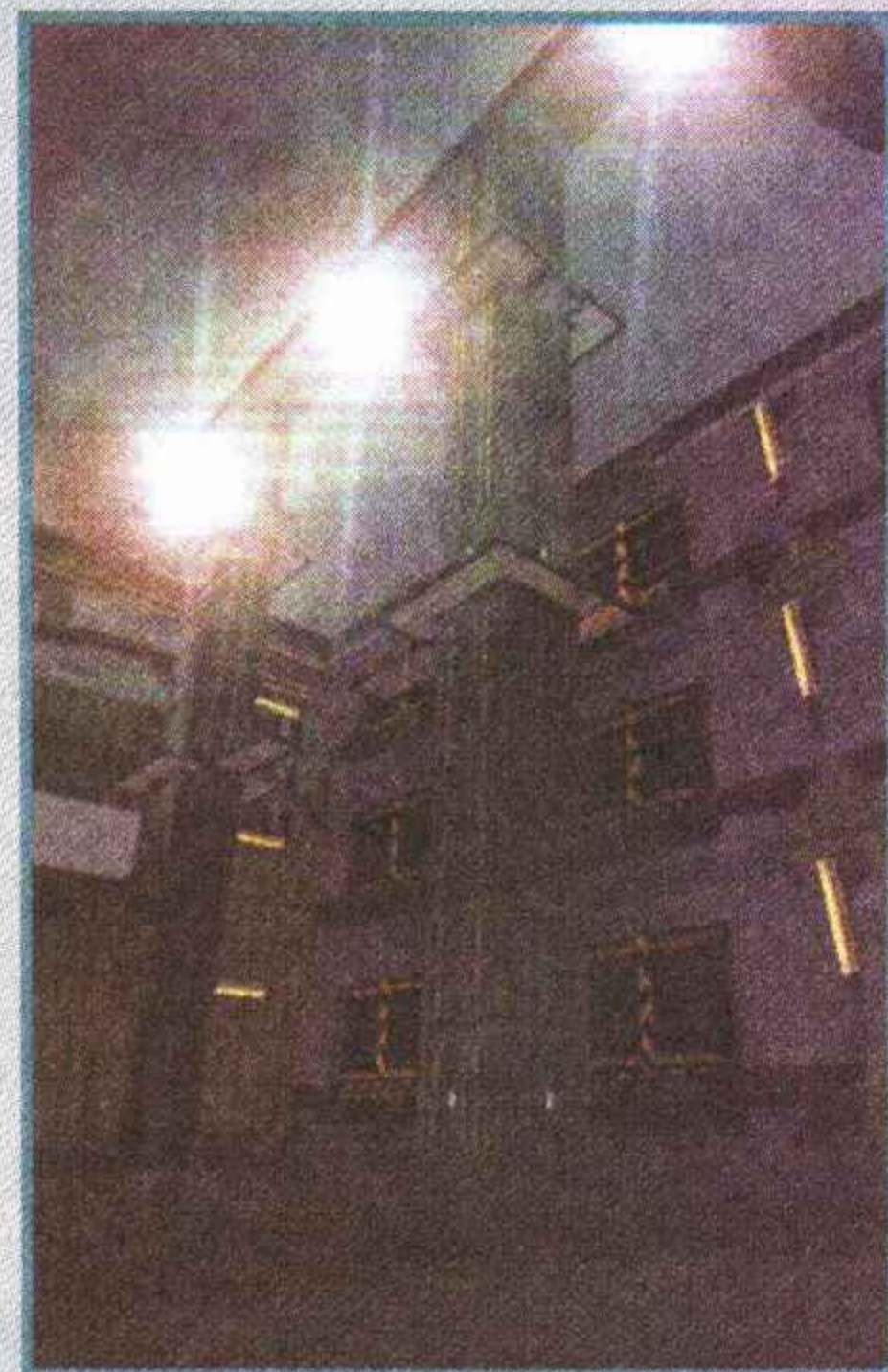
Mining Colony B-928BO

Задание: CTF (захват флага)

Очки: 5

Боты: 2 за, 2 против

Комментарии: Первый уровень с захватом флага. В принципе, можно просто стоять на базе и ждать, пока умные боты не принесут очередной флаг. А можно вырваться вперед и, не обращая внимания на гнусные поползновения оппонента, забрать



их флаг, да еще впридачу и вернуть свой. Не забудьте прихватить бонус с регенерацией (лежит на задворках вашей базы).

Blade Run

Задание: Deathmatch

Очки: 20

Боты: 3 против

Комментарии: Очень маленький уровень, точнее, слишком мало поверхностей, на которых можно находиться. Соответственно, все, что нужно для счастья — дробовик, который лежит на балке вверху.

Der Z-Generator

Задание: Deathmatch

Очки: 20

Боты: 4 против

Комментарии: Сверкающая и переливающаяся текстура, доминирующая на объектах этой карты, не должна спугнуть вас. Наверху лежит импульсная винтовка, а учитывая, что

Интернет

www.nmg.ru/htrial — русскоязычный официальный сайт разработчиков. На сайте, за исключением краткой и вполне понятной предыстории к Hired Team и Hired Team: Trial, ничего интересного нет. Впрочем, там же, в разделе Information, есть интересные сведения о движке, вбитые в сравнительную таблицу с... Quake 2 и Unreal. Я думал, время этих движков уже ушло...

<http://forums.dailytelefrag.com/forum.php3?type=open&group=dtf.games.action.hiredteam> — официальный форум игры, как обычно, на The Daily Telefrag.

сверху вести бой намного приятнее, чем внизу, где рвутся ракеты и гранаты, она вам как пригодится. Впрочем, в одном из «углублений», в комнате с желтыми коридорами, лежит дробовик. Рекомендуется к охоте на ботов.

Halls of Suffering

Задание: Командная игра

Очки: 20

Боты: 1 за, 3 против

Комментарии: Над вами явно издеваются. Игра-то, конечно, командная, но с одним напарником на четверых нахрапом не надешь. Здесь пригодятся и дробовик, и гранатомет. Вражеские боты иногда кучкуются возле статуи с телепортом, используйте преимущество неожиданности и ракетницу.

The Metal Guards

Задание: CTF (захват флага)

Очки: 5

Боты: 2 за, 3 против

Комментарии: Увы, но тем «пассивным» способом, что описан в комментариях к пятому уровню, эту миссию не пройти. Таймлит на 15 минут перечеркнет все ваши попытки переждать битву ботов на базе. Здесь придется бегать самому, и как вариант — использовать водный путь, ведущий прямоком с одной базы на другую. Обязательно экипируйтесь броней до 200 единиц, прежде чем идти за флагом!

Chamber of Black Cross

Задание: Deathmatch

Очки: 15

Боты: 4 против

Комментарии: Карта не слишком навороченная, хотя побегать придется. Обратите внимание на боевой лазер возле бассейна под лестницей: это, пожалуй, лучшее оружие на уровне.

Orcstone

Задание: Deathmatch

Очки: 20

Боты: 3 против

Комментарии: Враги, как правило, тусуются у лифта. Иногда забегают в комнату с шестеренками за ракетницей. Поэтому вам имеет смысл и посещать комнату с шестеренками, и разгонять ботов у лифта. На момент отсутствия ракет пользуйтесь дробовиком, благо расстояния позволяют.

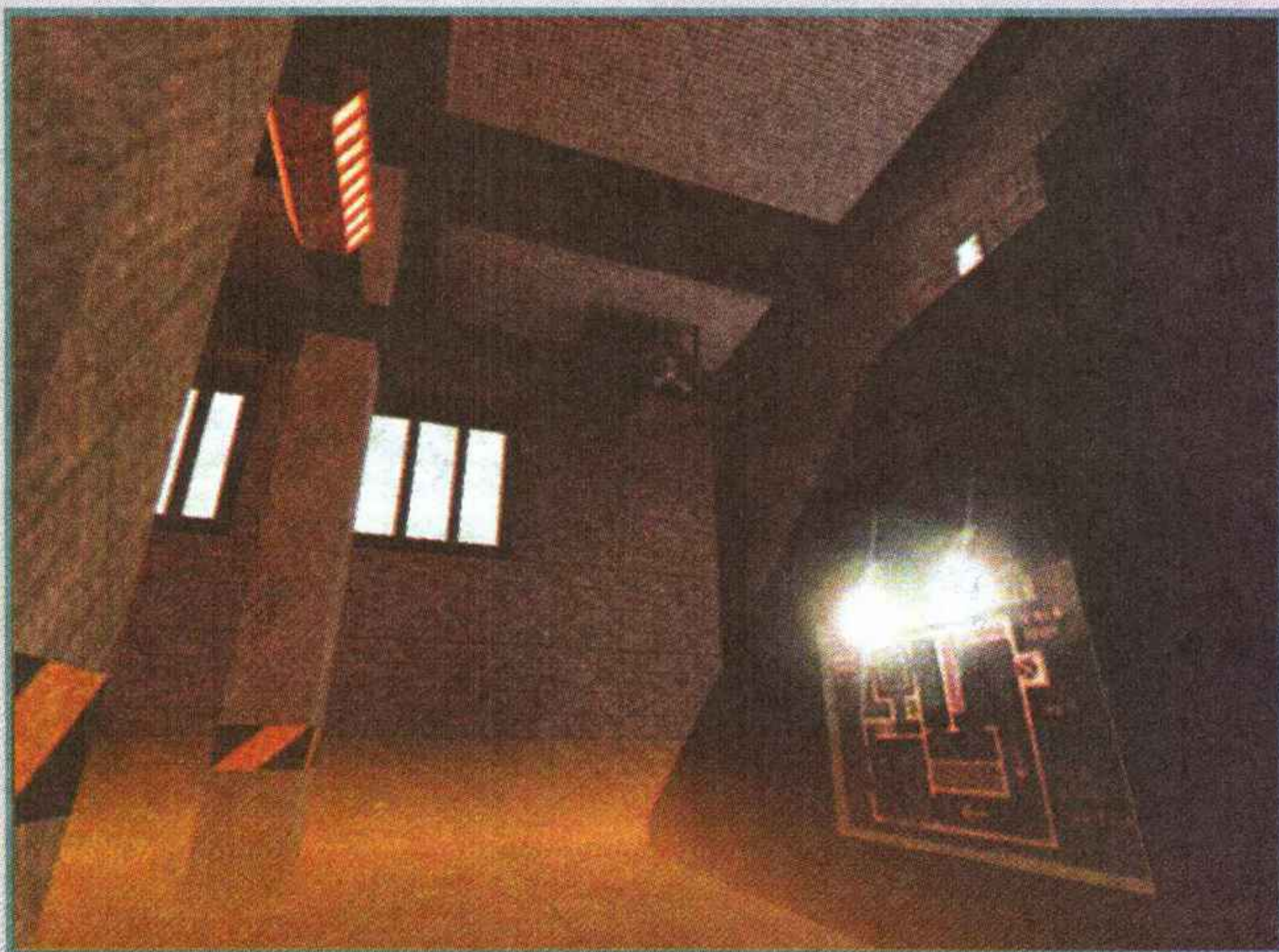
Requiem of Revultion

Задание: Deathmatch

Очки: 20

Боты: 3 против

Комментарии: На самом верху, если подняться на лифте, можно обнаружить импульсную винтовку. А внизу, в зале, через



которую вы поднимались на лифте, частенько бегают боты. Снимать их сверху — одно удовольствие...

Iron Locust

Задание: CTF (захват флага)

Очки: 5

Боты: 2 за, 3 против

Комментарии: Забавная карта. Поначалу путаетесь в лестницах, а потом понимаешь — выйти из перешейка, пройти прямо и свернуть направо — вот он флаг. Учитывая симметрию карты, этот прием действует на обеих сторонах. А еще над нижним перешейком, чуть правее, есть лестница и верхний перешеек. Учитывая нелюбовь компьютерного противника к лестницам, почаще пользуйтесь этим путем.

Leonova

Задание: Deathmatch

Очки: 15

Боты: 2 против

Комментарии: Что именно хотел сказать общественности Александр Ланда, делая эту карту, неизвестно. Этаким многоуровневый якобы космический корабль, с офигенно красивой переливающейся штуковиной на хвосте — единственный в игре уровень с пониженной в три раза гравитацией. За хвостом, кстати, есть площадка со скорчером и двумя зарядами к нему. Повеселимся!

Ruiner

Задание: Deathmatch

Очки: 10

Боты: 1 против

Комментарии: Первый уровень из серии «Tactical». Теперь у вас и у противников име-

ется модель повреждения, исходя из которой, вы либо будете бегать как бог, либо, при соответствующем повреждении ног, ходить так, как будто на всемирном соревновании по спортивной ходьбе вы заняли самое последнее место. К тому же и оружие внезапно обрело отдачу, да такую, что сразу и не въедешь — это ты выстрелил из базуки в противника или в стену над его головой... В общем, здесь рулит дробовик, хотя можно обойтись и автоматом. Для эстетов рекомендуется использовать только пистолет, а стрелять только в голову.

Container Site #667

Задание: Deathmatch

Очки: 15

Боты: 2 против

Комментарии: Дождик каплет-каплет, а нам все равно. Мы респавнимся, бежим за дробовиком или ракетницей в контейнер и улыбаемся. Потом расстреливаем ботов и снова улыбаемся. Хотите подсказку? По фонарям можно лазать. А рядом с одним из фонарей есть контейнер с импульсной винтовкой. Берите ее, вставайте поудобнее и улыбайтесь, снимая врага за врагом...

Deus Ex Machina

Задание: Командная игра

Очки: 20

Боты: 2 за, 3 против

Комментарии: Вроде как последний уровень. Честная игра — трое на трое, из них трое (враги) — ребята, прошедшие этот самый Trial еще задолго до нашего появления здесь. Обычно они тусуются наверху, возле гранатомета, хотя могут запросто спуститься вниз



и даже добраться до машины. Кстати, за машиной лежит абсолютно ненужный бонус Фаталити, который кончается еще до того, как вы найдете себе подходящего оппонента.

Оружие

Пистолет

Мощность: 17

Комментарии: Самый обычный пистолет, практически не используется из-за очень низкой скорострельности и не особенно высокой мощности. Повредить из него кого-нибудь можно, но только на самом легком уровне, и то если бот намертво застрял в лестнице или ящике. Обычно пистолетом пользуются первые пять секунд после респауна, поэтому как только найдете что-нибудь помощнее, переключайтесь и начинайте отстрел.

Автомат

Мощность: 15

Комментарии: Бегать с ним — одно удовольствие: стреляет быстро и достаточно точно, патронов всегда завались. Если встретили врага в узком переходе, прошейте его парочкой очередей — и фраг в кармане. Небольшая пробивная сила (чуть ниже пистолета) компенсируется скорострельностью, что представляет серьезную опасность для противника.

Дробовик

Мощность: Одна дробинка — 15 (полное попадание — $15 \times 16 = 240$)

Заряд: 16 дробин в одном патроне

Комментарии: Модифицированное полицейское помповое ружье, в принципе —

самое мощное и полезное оружие, потому что боеприпасов всегда достаточно, а убить (при хорошем попадании с близкого расстояния) можно с одного выстрела. 240 единиц, сами понимаете, не шутка. Конечно, не каждый враг подпустит вас вплотную, но если случай такой выдался — пользуйтесь без промедления.

Гранатомет

Мощность: 110

Радиус поражения: 180 единиц

Комментарии: Военные все делают себе во благо (хотя бы теоретически), и этот прин-

Фаталисты в New Media Generation

Это, конечно, скорее прикол, чем реальность, да и ошибки выброса из игры мне как-то не встречались. Но все же посмотрите, чем обрадуют NMG'овцы тех, у кого приложение по непонятным причинам «выбросится из окна».

«Произошла фатальная ошибка! Приложение выбросилось из окна. Гражданская панихида по приложению пройдет по адресу 0xBABA:0xDEDA. Компания NMG выражает искренние соболезнования неуспевшим сохранить данным и осиротевшим DLL.»

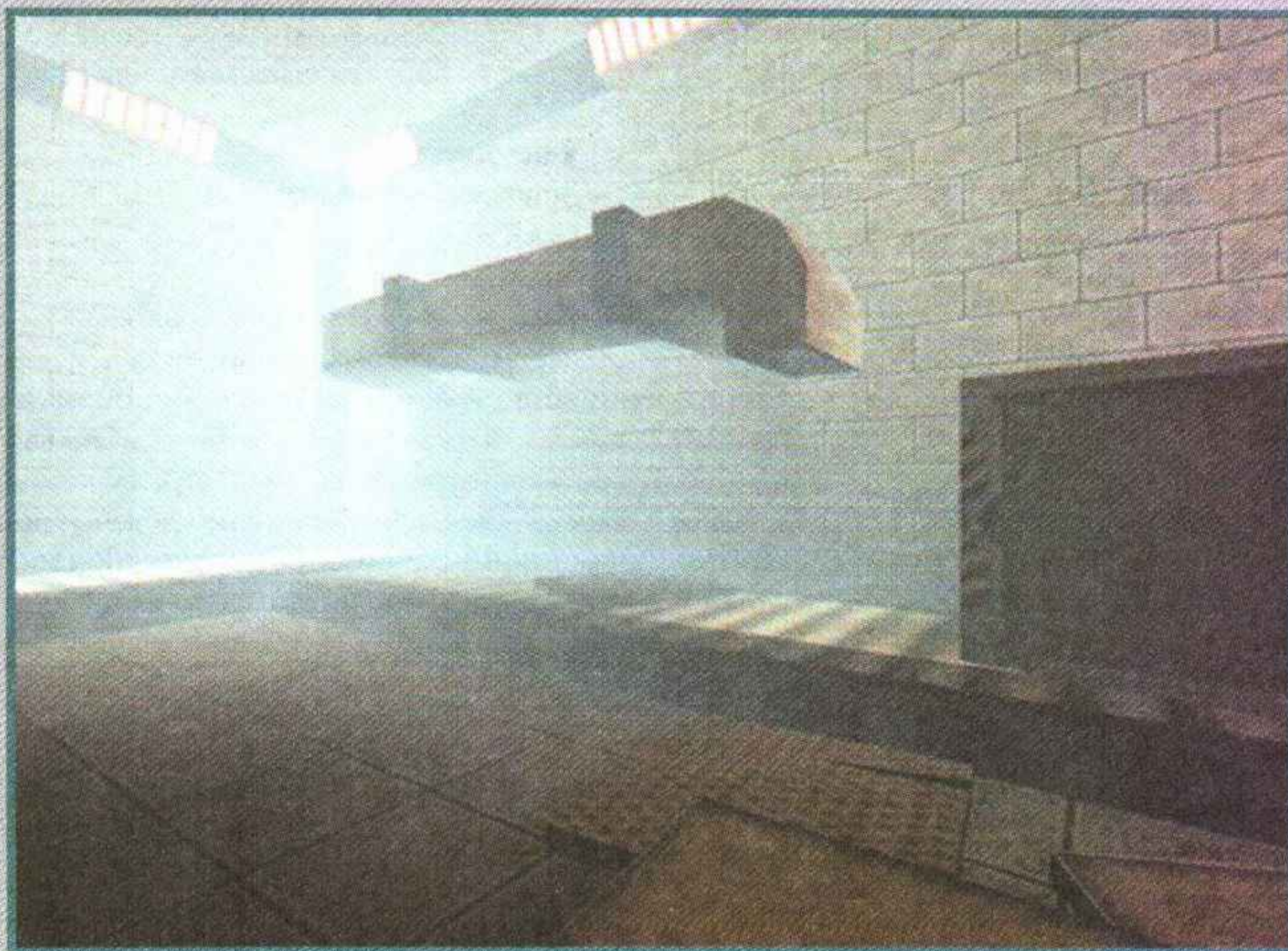
цип не нарушался со времен Цезаря. Вот и сейчас конструкторские бюро откликнулись на многочисленные жалобы десантников о вывихах рук при попытке закинуть гранату и создали универсальный гранатомет. Он способен буквально засеивать коридоры и небольшие комнаты огромным количеством гранат с достаточной скоростью. Лучше всего применять при отступлении или в процессе примирения двух отдельно взятых враждующих ботов.

Ракетница

Мощность: 90

Радиус поражения: 150

Комментарии: Не обошлось и без нее, родимой, милой всем трубы с прицелом и кучей небольших стингеров. «Муха», она и в Африке «Муха»: выстрелил, потратил секунд шесть на засовывание нового снаряда,



Скрипты

Для людей, увлекающихся программированием, могу посоветовать следующее развлечение. Залезаете в директорию Data/Scripts.

Открываете, скажем, SingleRules.scr и редактируете его по полной программе. Здесь можно поменять правила игры в режимах Action и Tactical, можно изменить условия для каждой миссии (поставить TimeLimit 1, FragLimit 10 — вот и получишь Mission Impossible). Ну, это только пример. Изменить можно и повадки ботов, и характеристики оружия, да и вообще много чего...

Вдобавок к этому в директории Sounds лежат все звуки в формате WAV...

В директории BotMaps лежат так называемые reference maps: компиляции путей для ботов на каждой карте.

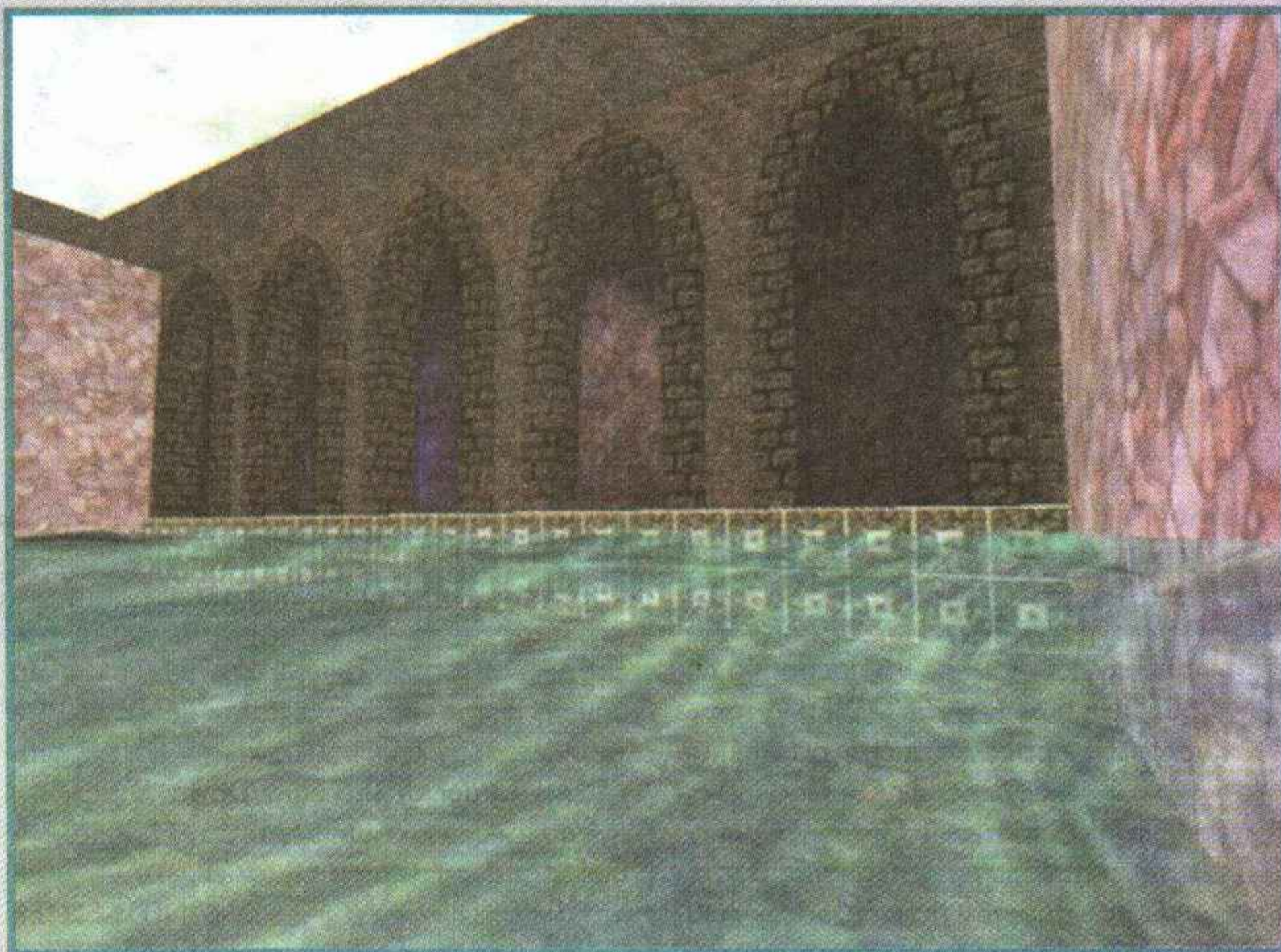
Как правило, это описание точек всяких полезностей для ботов, чтобы они не стояли на месте, а исправно бегали за ракетницей, аптечками и другими вкусностями.

Директория Effectors изобилует спецэффектами, как триггерными, так и эффектами по умолчанию.

Скриншоты из игры лежат в директории Save.

Video таит в себе аж три ролика из игры (а больше там и нету).

Директория Textures содержит текстуры из игры в формате stx.



и снова в бой, пока не раскалится сопло и враг не порвется. Что интересно, ракетджамп отнимает не так уж и много энергии и брони, как могло бы быть. А вроде ракетница должна на месте испепелять...

Импульсная винтовка

Мощность: 120

Комментарии: Интересное оружие, при небольшой скорострельности она одинаково хорошо поражает цель на близком и дальнем расстоянии. Что, несомненно, делает ее оружием номер один для любителей покемперить и поснайперить. Ответить

враг на пулю не сможет, потому что умрет скоропостижно от одного выстрела (при попадании в голову или хотя бы в корпус). Впрочем, если враг в броне, то, может, и повезет.

Боевой лазер

Мощность: Один заряд — 17

Комментарии: Сейчас же забудьте все хорошие слова, что я говорил, описывая автомат. Он и в сравнение не идет с этой разновидностью Hyper Blaster. Удобный, легкий, скорострельность относительно приличная, да и пробивная сила дай бог. Единственный минус — задевает и тебя, так что стрелять из-за угла ни разу не рекомендуется. Да и еще из-за не слишком высокой скорости зарядов она практически бесполезна в дальнем бою — стрелять надо либо с упреждением, либо вообще не стрелять.

Скорчер

Мощность: 260

Радиус поражения: 150

Комментарии: Все, приехали. Это вам не танчики на холмистой местности, скорчер куда хитрее и смертоноснее. Можно с уверенностью заявить о его абсолютном превосходстве над другими орудиями убийства в мире НТТ. Такой штукой ежели запулишь в кого-нибудь, считай, что разворотил пол-уровня, убил всех противников в радиусе поражения и у себя отнял здоровья с половину. Местная БФГ (вот, Волчок говорит, что в клубах скорчер уже так и называют) — принцип действия примерно тот же. ■





GROUND CONTROL

От простого к сложному Вторая часть

Где взять	На диске с игрой или с www.gcdomain.com/Files/GenEd.zip
Возможности	95% игровых
Сложность освоения	Очень высокая
Дополнение	Шаблоны файлов с www.3ddownloda.com/showfile.php3?file_id=91995 (tutorial1.zip)
Патч	До версии 3.603 с www.3ddownloda.com/showfile.php3?file_id=90844 (gened01.zip)

В предыдущем номере мы подробно говорили о редакторе GenEd, а также вскользь рассмотрели различные утилиты для осуществления творческой деятельности в стратегии Ground Control. Однако тема отнюдь не исчерпана. В этом номере мы продолжаем (точнее, заканчиваем) разбор GenEd и уже в деталях выясняем, как пользоваться Terragen, SQDEd и всем остальным прочим.

I. GenEd v. 3.601 SDF

Итак, мы продолжаем разговор о GenEd. На это раз мы научим вас, как ставить здания и защитные сооружения, как активизировать защитные сооружения, как отключать защитные сооружения после разрушения всех энергетических станций, как приказывать юнитам патрулировать, охранять, двигаться в заданную точку и т.п., как переключаться между целями миссий, отмечая уже выполненные, как вызывать дропшип после завершения миссии.

Будем считать, что GenEd у вас уже установлен и проапгрейжен до версии 3.603. (Сам редактор, как и патч к нему, можно найти на компактках этого и предыдущего номеров "Мании".) Начнем с того, на чем остановились в прошлый раз — на миссии под названием "Ilgromania". Если вы уже успели стереть результаты своего труда — это не беда: сделайте поддиректории `missions\Ilgromania` в директории `data` игры (таким образом, путь будет типа `c:\games\GC\data\missions\Ilgromania`) и разархивируйте туда файл `gc_igromania.zip` (который также можно найти на этом и предыдущем компактках). Запустите GenEd и через **Open** откройте файл `Ilgromania.map`.

Добавляем здания

Создайте новый скрипт **ENEMY BUILDINGS**, щелкнув по кнопке **New** на панели (II). Этот скрипт будет описывать положение всех зданий и защитных сооружений

вражеской базы. Теперь все внимание на панель (I), где требуется найти необходимые здания/сооружения. Щелкните по "+" напротив **Order of The New Dawn**. В развернувшейся цепочке щелкните по "+" напротив **Building**. В развернувшемся списке найдите метку **BUILDING_WC_COMMAND_CENTER** и выделите ее, щелкнув по ней левой кнопкой мыши. Как нетрудно догадаться, эта метка соответствует вражескому командному центру. Чтобы установить командный центр, наведите курсор на любую точку карты, нажмите правую кнопку мыши, и в появившемся меню выберите **Insert Object**. Поставьте командный центр в окрестностях левого верхнего угла карты — давайте договоримся, что вражеская база будет там. По такой же схеме установите две энергетические станции, используя метку **BUILDING_WC_POWERSTATION**. Только ставьте все здания на ровной поверхности (для лучшей ориентировки используйте обзор **View => LightMap**), а то весьма странно выглядят сооружения, наполовину опирающиеся на холм, а наполовину висящие в воздухе.

Положение зданий можно подкорректировать "вручную". Для этого на панели (III) найдите соответствующее действие **AddEntity** и сделайте по нему двойной щелчок левой кнопкой мыши. Появится панель **AddEntity** со множеством закладок. Для редактирования положения зданий используется закладка **Position**, где можно вручную ввести (X, Y, Z) — координаты зданий (Y — вертикальная ось). Рекомендуем использовать следующие координаты (тогда здания точно не окажутся "подвешенными"): для командного центра — (1096, 123, 4968), для первой энергетической станции — (1047, 127, 5350), для второй — (934, 127, 5300).

Теперь поставьте возле зданий защитные сооружения, а то без них база выглядит как-то не солидно. Пусть это будет одна гаубица и две лазерные турели. Для этого на панели (I) разверните цепочку **Order of The**

New Dawn => FixedGun. В появившемся списке нас интересуют метки **BUILDING_WC_HOWITZER** (стационарная гаубица) и **BUILDING_WC_PILLBOX** (лазерная турель). Ставятся и редактируются они точно так же, как и здания. Однако для каждого защитного сооружения надо указать оружие и задать режим поведения.

Оружие. Сделайте двойной щелчок мыши по действию **AddEntity(BUILDING_WC_HOWITZER)**. В появившейся панели щелкните по закладке **Weapon**, на которой и выберите оружие из списка. Пропишите такую же операцию для обеих лазерных турелей.

Режим поведения. Мы уже ранее задавали режим поведения юнитов. Так что повторим пройденное. Откройте скрипт **ENEMY ORDERS** (на панели (II)), щелкнув по нему левой кнопкой мыши. Как видно, ему уже соответствуют три действия (на панели (III)), задающие режим поведения трех пехотных взводов. Добавьте к нему еще три действия **SetBehaviour**, выбрав в качестве **Entity Instance** **BUILDING_WC_HOWITZER 10**, **BUILDING_WC_PILLBOX 8** и **BUILDING_WC_PILLBOX 9** соответственно, и установив **Behaviour** на **AGGRESSIVE** (агрессивный режим поведения означает, что пушка начнет стрелять сразу же, как только противник окажется в радиусе ее поражения).

Shoutdown

Сделаем еще одну хитрую операцию. Ведь мы не случайно поставили энергетические станции, не так ли? Давайте сделаем так, чтобы все защитные сооружения переставали стрелять сразу же, как только окажутся уничтожены обе станции. Для этого создадим новый скрипт **SHOUTDOWN**, который будет описывать "отключение" защитных установок.

Щелкните по кнопке **New** на панели (III) и выберите **EnableEntity**. Жмите на **Edit properties**. Закладку **State** оставьте в положении **False** (без галочки), а на закладке **Entity Instance** выберите **BUILDING_WC_**

HOWITZER 10. Щелкните по **OK**. Вы увидите, что на панели (III) появилось действие **EnableEntity(DISABLE, BUILDING_WC_HOWITZER 10)**, отключающее гаубицу. Прodelайте аналогичную операцию для лазерных турелей.

Теперь нам надо сделать так, чтобы скрипт **SHOUTDOWN** активизировался после уничтожения обеих энергетических станций. Делается это с помощью цепочки команд **CreateTrigger**, так что откройте скрипт **TRIGGERS**, в который мы "традиционно" записываем все триггеры. Итак, жмите по кнопке **New** на панели (III). В появившейся панели выберите **CreateTrigger**, затем щелкните по **Edit properties**. Назовите триггер, к примеру, "Power Station 1 destroyed" (закладка **Name**). На закладке **Trigger Type** выберите **WhenKilled**, а на закладке **Properties** нажмите на кнопку **Edit**. На новой панели выберите **BUILDING_WC_POWERSTATION 6** в качестве **Entity Instance**. Жмите на **OK**. Триггер работает, как только будет разрушена первая энергетическая станция.

Создайте аналогичный триггер для второй станции — **BUILDING_WC_POWERSTATION 7**, назвав его "Power Station 2 destroyed". Теперь "объедините" оба триггера с помощью уже известного вам триггера типа **IsTriggered** (создайте новый через действие **CreateTrigger**), в свойствах которого укажите:

Saturation: 2

Name Objects: Power Station 1 destroyed, Power Station 2 destroyed

Target Script: SHOUTDOWN

Этот триггер работает тогда, когда сработают оба предыдущих — "Power Station 1 destroyed", "Power Station 2 destroyed" — и активизирует скрипт **SHOUTDOWN**, который и отключит защитные установки.

Уф! Почти все. Осталось только ввести скрипт **ENEMY BUILDINDS** в "стартовое меню". С этой целью добавьте к скрипту **START** новое действие **RunScript**, указав в качестве **Target Script** скрипт **ENEMY BUILDINDS**. Тем самым здания и защитные сооружения будут "расставлены" с началом миссии.

Добавляем юниты — 2

Негоже оставлять базу без минимального прикрытия. Добавим к базе взвод средних танков и звено штурмовиков, причем танкам приказем охранять командный центр, а штурмовикам — осуществлять патрулирование базы.

Добавьте к скрипту **ENEMY UNITS** два объекта — **WC_ATTACKAERODYNE** (штурмовики) и **WC_MEDIUMTANK** (средние тан-

ки). Как это сделать, было описано ранее в разделе "Добавляем юниты" (см. предыдущий номер "Мании").

Патрулирование. Откройте скрипт **ENEMY ORDERS**. Добавьте к нему новое действие **SetFallbackOrder**. На закладке **Entity Instance** выберите **WC_ATTACKAERODYNE 11**, на закладке **FallbackOrder** — **PATROL**. На закладке **Properties** щелкните по **Edit**. На открывшейся панели будет единственная закладка — **Waypoints**. Щелкните на ней по кнопке **Graphics**. Теперь вы можете указать прямо на карте несколько точек патрулирования. Чтобы сделать это, наведите курсор на желаемую точку, щелкните правой кнопкой мыши, и на всплывшей панели выберите **Insert Object**. Указав все патрульные точки, нажмите **Esc** (на клавиатуре).

С помощью того же действия **SetFallbackOrder** можно заставлять юниты также:

STAND GROUND — защищать указанную позицию;

SCOUT — вести разведку вокруг указанных точек (в случайном порядке; задается также радиус разведки);

FOLLOW — следовать за указанным юнитом, не отрываясь от него дальше, чем на указанное расстояние;

STAR — то же самое, что и **PATROL**, только патрулирование происходит в случайном порядке между выбранными точками.

Охрана. К тому же скрипту **ENEMY ORDERS** добавьте новое действие **SetDirectOrder**. На закладке **DirectOrder** укажите **GUARD** (охранять), а на закладке **Entity Instance** — **WC_MEDIUMTANK 12** (кто будет охранять). На закладке **Properties** щелкните по кнопке **Edit**. На следующей панели выберите из списка объектов **BUILDING_WC_COMMAND_CENTER 5** и щелкните по кнопке **Add**. После этого командный центр появится в окошке **Selected** — это означает, что он выбран в качестве объекта охраны. Тем же способом можно приписать к охраняемым объектам еще несколько зданий/юнитов (и все они будут охраняться указанным нами взводом средних танков).

С помощью того же действия **SetDirectOrder** можно заставлять юниты также:

ATTACK — атаковать указанные объекты (таковых может быть несколько);

MOVE — двигаться в заданную точку.

Режим поведения. Осталось еще задать режимы поведения новых юнитов. Отправляя самолеты на патрулирование, мы хотим, чтобы они преследовали противника до его уничтожения, а затем возвращались к прерванному занятию — патрулированию. Поэтому в соответствующем действии **SetBehaviour** устанавливаем **AGGRESSIVE**

в качестве **Behaviour**. С танками все иначе. Отправляя их на охрану командного центра, мы хотим, чтобы они не отвлекались на всякие "пустяки" (провокации) и яростно нападали бы только на те юниты, которые покусились на командный центр. Чтобы добиться этого, надо установить **NORMAL** в качестве **Behaviour** в действии **SetBehaviour**, соответствующем танковому взводу.

Редактируем цели

Как вы помните, наша миссия завершилась после уничтожения всех трех взводов вражеской пехоты. Пусть теперь это будет только первой целью. В качестве второй цели зададим уничтожение командного центра, после чего прикажем войскам отходить в дрозону. Осталось только реализовать наши задумки на программном уровне.

Прежде всего создадим три новых скрипта: **GOAL1**, **GOAL2** и **PICK UP**, первые два из которых будут активизироваться после выполнения поставленных целей, а третий будет описывать возвращение в дрозону.

Первая цель. Откройте скрипт **GOAL1**. Первым делом мы хотим, чтобы появилось сообщение типа "Well done, Commander! Our scouts revealed the position of enemy Command Center. Destroy it!", уведомляющее о достижении первой цели и ставящее вторую цель. Сделайте это с помощью уже известного вам действия **MessageBox**.

Теперь мы хотим, чтобы первая цель отмечилась как выполненная. Для этого добавьте новое действие **CompleteObjective**. Щелкнув по кнопке **Edit Properties**, вы попадете на закладку **Named Objects**, где из списка целей надо выбрать "Enemy Position" и щелкнуть по кнопке **Add**.

Добавьте новое действие **AddPointObjective**. Назовем его "Command Center" (закладка **Name**) и введем приказ "Destroy Command Center" (на закладке **Text Message**). На закладке **Position** введите координаты командного центра, а на закладке **State** укажите **True**, сделав отметку галочкой (благодаря этому станут видимы координаты цели). Тем самым мы добавили вторую цель.

Вторая цель. Откройте скрипт **GOAL2**. Здесь все аналогично. С помощью действия **MessageBox** задайте сообщение типа "Congratulations, Commander! Command Center destroyed.", извещающее о достижении второй цели. Чтобы отметить выполнение цели, введите новое действие **CompleteObjective**, в котором на закладке **Named Objects** укажите "Command Center".

Третья цель (возвращение). Откройте скрипт PICK UP. С помощью действия **MessageBox** задайте сообщение типа "Now proceed to pickup zone", приказывающее эвакуироваться через новую дрозону. Для указания координат новой дрозоны введите новое действие **AddPointObjective**. Назовите его "Pick Up" и введите приказ "Return here" (на закладке **Text Message**). На закладке **Position** введите любые координаты новой дрозоны, а на закладке **State** укажите **True**, сделав отметку галочкой.

Триггеры. Теперь надо разобраться с переключателями. Откройте скрипт TRIGGERS. Найдите там действие **CreateTrigger(IsVictory)=>VICTORY** и сделайте по нему двойной щелчок мыши, дабы отредактировать его. Как вы помните, этот триггер активизирует скрипт VICTORY после уничтожения всех трех пехотных взводов, что означает окончание миссии. Но согласно нашему новому сценарию, уничтожение пехотных взводов — лишь первая цель. Значит, надо это дело подправить. Для этого щелкните по кнопке **Edit** на закладке **Properties**. Затем на закладке **Target Script** укажите GOAL1 (вместо VICTORY). Щелкните по **OK**. Не мешало бы еще и изменить название переключателя. Поэтому снова сделайте на нем двойной щелчок мышью и на закладке **Name** введите "Goal 1 Achieved". Теперь этот скрипт выглядит так: **CreateTrigger(Goal 1 Achieved)=>GOAL1**.

Сделаем теперь триггер, описывающий выполнение второй цели. Для этого создайте новое действие **CreateTrigger** с именем "Command Center destroyed". На закладке **Trigger Type** укажите **WhenKilled**. В качестве **Entity Instance** выберите BUILDING_WC_COMMAND_CENTER 5, а в **Target Script** укажите GOAL2. Тем самым активизируется скрипт GOAL2 после уничтожения командного центра.

Осталось отследить выполнение всех целей. Создайте новое действие **CreateTrigger**, назвав его "Goals Achieved". Задайте тип триггера — **IsTriggered**. В свойствах укажите:

Saturation: 2

Name Objects: Goal 1 Achieved, Command Center destroyed

Target Script: PICK UP

Сказанное означает, что только после достижения обеих целей будет активизирован скрипт PICK UP.

Откройте скрипт PICK UP. Добавьте к нему новое действие **CreateTrigger**. Назовите этот триггер, к примеру, "APC entered zone". Задайте тип триггера — **CommandApcEnteredArea**. В свойствах задайте координаты дрозоны (закладка **Position**), радиус отклонения — например, 100 (закладка **Range**), а в качестве **Target Script** укажите VICTORY. Все это означает, что скрипт VICTORY активизируется тогда, когда ваш командный броневик окажется в радиусе 100 м от указанных координат дрозоны.

Почти все. Нехило бы отметить завершение миссии прилетом дропшипа. Это делается очень просто. Откройте скрипт VICTORY. Введите новое действие **Dropship**. На закладке **Position** укажите координаты дрозоны, а на закладке **Force** укажите сторону, за которую играете — CRAYVEN.

Ура!!! На этом наш подзатынувшийся туториал закончен. (Не забудьте только сохранить результаты проделанной работы — **Save**). Но "игра стоит свеч", не правда ли? В качестве "ориентира" выкладываем на компакт архив **gc_igromania1.zip**, содержащий то, что должно получиться в самом конце. (Создайте поддиректорию **Igromania1** в директории ...\\data\\missions, разверните в нее архив, и образец у вас перед глазами.) В качестве второго образца выкладываем также незамысловатую (но весьма интересную) миссию "Nuclear Menace", созданную одним из фанатов. (Разархивируйте файл **NuclearMenace.zip** в поддиректорию **NuclearMenace** директории ...\\data\\missions). Все новые миссии запускаются через меню **Custom Game**.

Полный перечень скриптов и триггеров (правда, без разъяснения, где их использовать) содержится в файле **GenEd Manual.txt**, поставляемом вместе с редактором. Обязательно загляните туда. Советуем также зайти на форумы:

<http://forums.groundcontrolhq.com/wwwthreads.pl?action=list&Board=engineering> и <http://community.sierra.com/cgi-bin/WebX.fcgi?13@206.WpPWaEZQg-Wd^0@.ee6db2a>

Там активно ведется обсуждение использования редактора. Почти полную таблицу с описанием зданий и защитных сооружений можно найти на www.u-f-o.org.uk.

II. Редактирование брифинга: BrfEd2

Где взять: www.geocities.com/nazgul3000/brfed.zip (1.5 Mb)

Возможности: 2% игровых

Сложность освоения: низкая

Пачт: www.geocities.com/nazgul3000/brfed2.zip (33 Kb)

Установка. Распакуйте файл **brfed.zip** во временную директорию и запустите **Setup**. В качестве пути обязательно укажите поддиректорию **data** игры. (Например, если игра установлена в c:\\games\\GC\\, тогда редактор надо обязательно установить в c:\\games\\GC\\data.) Затем просто распакуйте в ту же поддиректорию и файл **brfed2.zip**. Запустите **BrfEd2.exe** — и редактор перед вами.

Краткое описание. Весь брифинг управляется тремя командами, расположенными на панели (I):

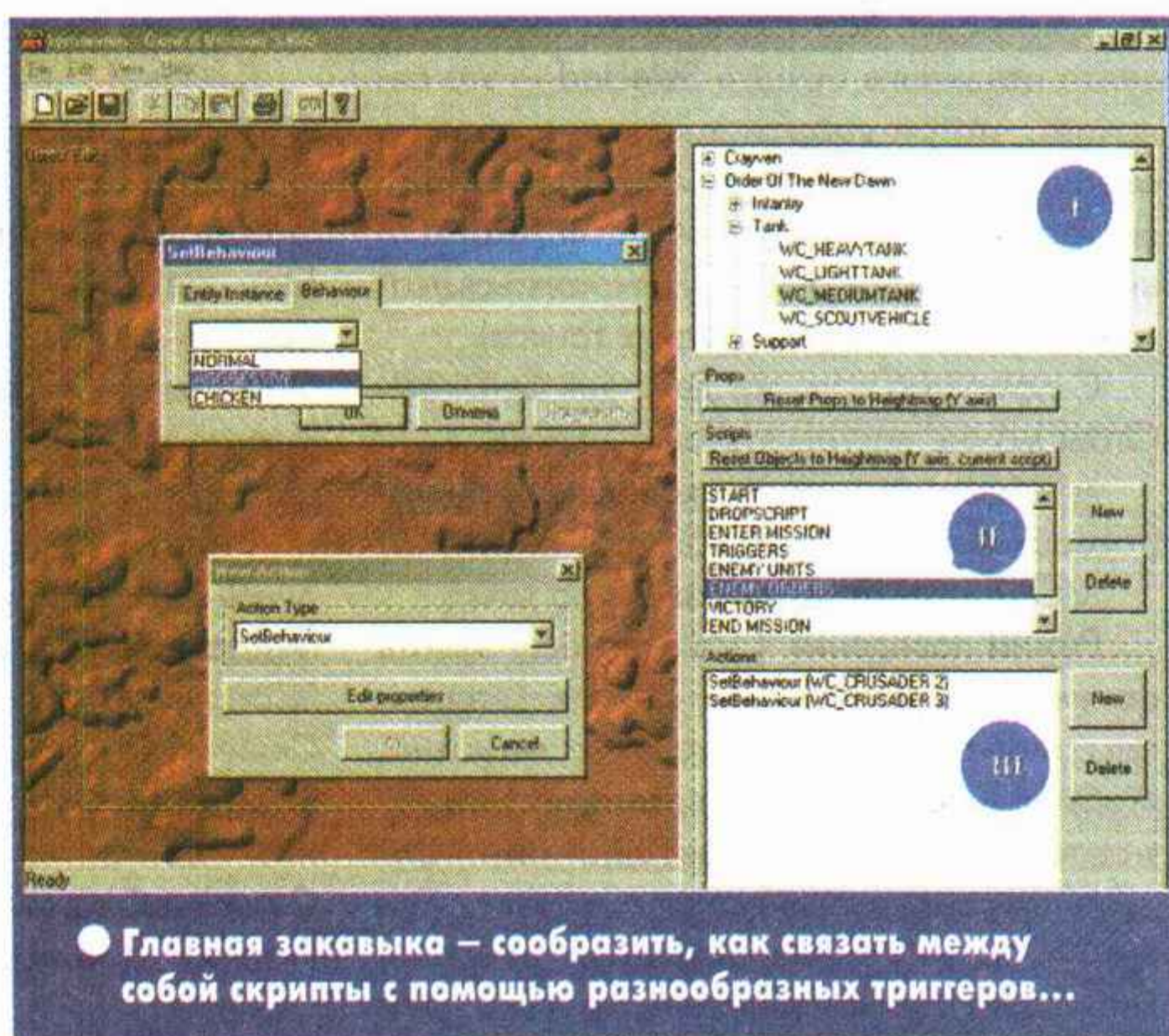
Dialogue — задает параметры диалогов;

Objective — ставит цели;

Wait — делает паузу между командами.

Задействованные команды отображаются в списке (II). Новые команды добавляются с помощью кнопочки **Add**. Команды можно исправлять (**Update**), удалять (**Delete**), а также менять местами (**Bump Up**, **Bump Down**).

В левом нижнем углу имеется панелька (III), не имеющая, вообще говоря, никакого отношения к брифингу. Но с помощью нее можно задавать описание миссии (**Description**) — то самое, что появляется напротив выбранной миссии в меню **Custom Game**. Кроме того, можно вводить текст, который будет появляться после удачного завершения (**Victory**) или провала (**Defeat**) миссии. Это как бы "бесплатное дополнение" к редактору брифингов. Все творимое на панели (III) можно выполнить с помощью любого текстового редактора, открыв файлы <Name>.tem и <Name>.dsc соответственно (<Name> — название миссии), о чем мы уже писали в прошлом номере.



● Главная закладка — сообразить, как связать между собой скрипты с помощью разнообразных триггеров...

Пример. Поясним сказанное на простеньком примере. Пусть брифинг открывает Энрика Хейз с приветствия типа "Good day, Commander!". Чтобы реализовать это, на закладке **Flavor** (панель I) выберете команду **Dialogue**. Щелкните по закладке **Face**. В верхней строчке введите ENRICA.cut — сие будет означать, что в брифинге появится личико Энрики. (Для прочих персонажей надо вводить другие *.cut — имена, полный перечень которых можно найти в свойствах команды **MessageBox** редактора GenEd.) Далее надо указать слот, в котором оно появится — для этого щелкните по кнопке **Slot** на той же закладке. Слоты пронумерованы следующим образом: "0" — верхний слот, "1" — средний, "2" — нижний (см. скриншот). Поскольку лицо командира обычно появляется в верхнем слоте, то в данном случае щелкать по кнопке **Slot** не нужно — **Slot 0** стоит по умолчанию. Теперь щелкните по закладке **Text** и введите желаемый текст, к примеру: Good day, Commander! (без кавычек). Осталось нажать на кнопку **Add**, и введенная нами команда отобразится в списке панели (II) — там появится команда **Dialogue** (ENRICA.cut, Good day, Commander!).

Теперь мы хотим, чтобы Сара Паркер ответила не сразу, а с какой-то задержкой (чтобы дать игроку время прочесть и осмыслить текст — ведь мы же стараемся для самих себя!), скажем, 2 секунды. С этой целью на закладке **Flavor** выберете команду **Wait**. Щелкнув по закладке **Timer**, введите нужное время — 2, и щелкните по кнопке **Add**.

Настало время отвечать Саре Паркер. Здесь все аналогично. Выбираем команду **Dialogue**. На закладке **Face** вводим PARKER_1.cut и дважды щелкаем по кнопке **Slot**, дабы личико Сары появилось в нижнем слоте. На закладке **Text** вводим ответную реплику типа So to you, Enrica и жмем на **Add**.

Далее весь диалог следует по накатанной выше схеме. Поясним только, как указываются цели миссии с помощью команды **Objective**. (Пусть Энрика хочет указать местоположение пехоты противника и отдать приказ уничтожить ее.) Щелкнув по закладке **Flavor**, выберете команду **Objective**. Щелкните по закладке **Objective**. Щелчком левой кнопки мыши установите местоположение цели на карте (IV). Выберите тип цели: **Red** (красная маркировка) обычно используется для обозначения противника, **Yellow** (желтая) — для указания своей дроззона, **Green** (зеленая) — для обозначения союзников. В нашем примере выбираем **Red**. Щелкнув по закладке **Text**, введите приказ, относящийся к данной цели, например: Engage and destroy enemy infantry. (Этот

приказ затем отобразится на панели "4" брифинга.) Щелкнув по закладке **Captions**, введите, к примеру, Infantry — это название цели. (Оно высветится, если на панели "5" брифинга навести на цель курсор мыши.) Вот и все — не забудьте щелкнуть по **Add**.

Ну вот, брифинг сотворен. Осталось его только сохранить и ввести в игру. Для сохранения брифинга жмите по **File => Save**; далее укажите любое имя файла с расширением **.brf**. Указанный файл будет сохранен в директории **data** игры. Оттуда вы всегда сможете открыть его и отредактировать. Но это еще не все. Дело в том, что файл с расширением **.brf** — это "рабочий файл" редактора, не имеющий никакого отношения к самой игре. Чтобы ввести его в игру, его необходимо "компилировать". Делается это с помощью **File => Compile**. Далее выбирается:

Briefing — для компиляции брифинга (в файлы <Name>Briefing.ms2 и <Name>Briefing.loc);

Description — для компиляции описания (в файл <Name>.tem);

Diary — для компиляции текстов, сопутствующих выигрышу и провалу миссии (в файл <Name>.dsc).

All — для компиляции всего сразу (Briefing+Description+Diary).

Затем введите только имя миссии — <Name> (например, Igromania1).

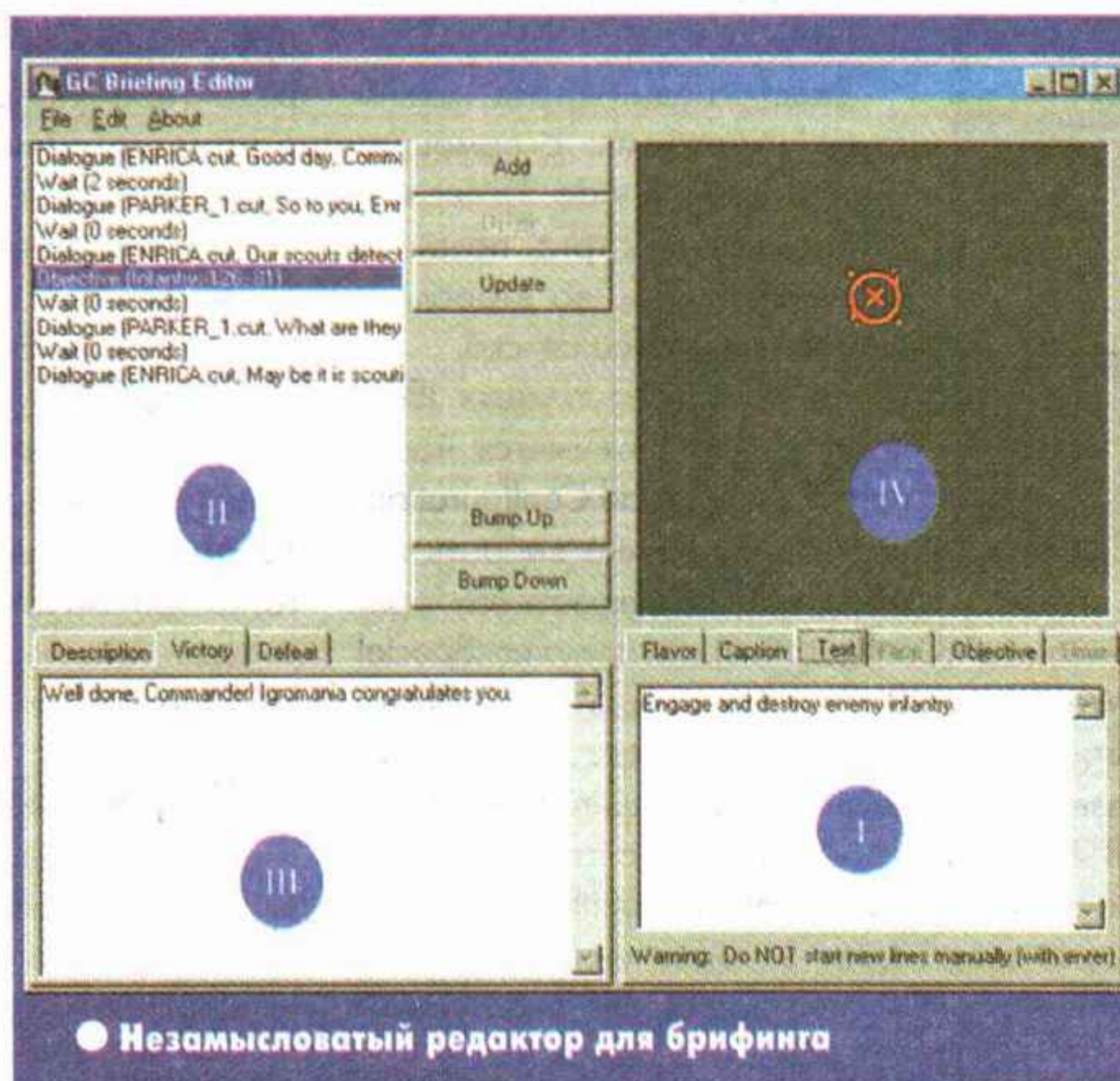
III. Редактор настроек видеоизображения GCVidEd

Где взять: www.gccenter.com/php-bin/getfile2.inc/14769/14769_GCVidEd.zip (119 Kb)

Возможности: дополнительные опции для настройки видеоизображения

Сложность освоения: как повезет (с видеокарты)

Если вы испытываете затруднения с выводом изображения в Ground Control, попробуйте редактор **GCVidEd**, предоставляющий дополнительные опции для настройки видеоизображения. Краткое описание всех настроек можно прочесть в файле **ReadMe_GCVidEd.txt**. Экспериментируйте на свой страх и риск. Хотя риска здесь и нет — всегда можно вернуть старые настройки, нажав на кнопку **Default**. Только предварительно установите самые свежие драйвера для своей видеокарты — возможно, одно это и устранит все проблемы, и надобность в редакторе отпадет сама собой. Редактор рекомендуется использовать в том случае, если у вас действительно "что-то не то" (кривые спецэффекты, жуткие тормоза, игра часто вылетает).

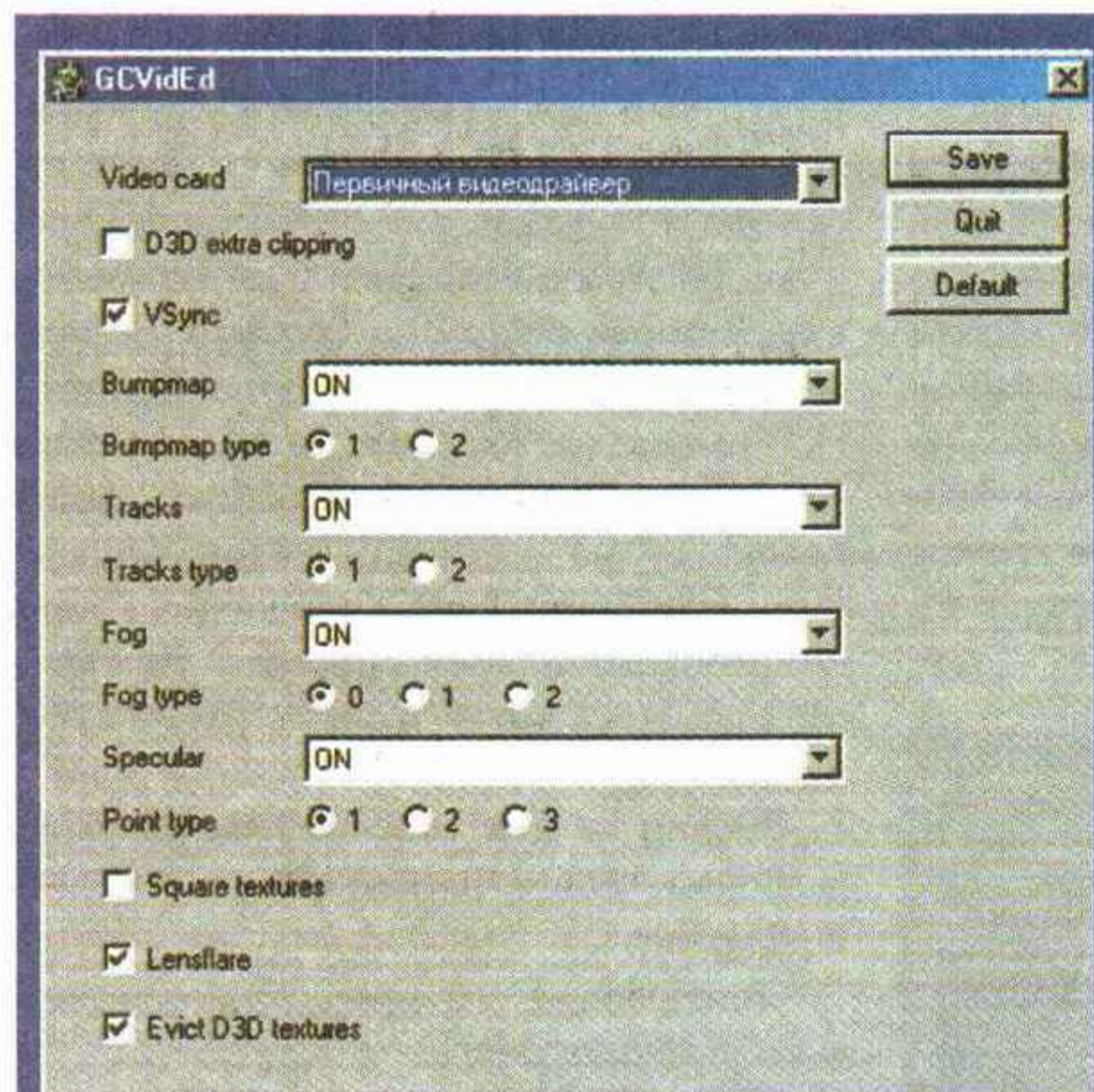


● Незамысловатый редактор для брифинга



● Подпись: А вот, собственно, и сам брифинг

Установка. Распакуйте архив во временную директорию и переименуйте файл **GCvied.exe** в поддиректорию **data** игры (типа **c:\games\GC\data**). Экзешник запускается до начала игры.



● Если у вас проблемы с изображением, попробуйте редактор настроек видеопроображения.

IV. Доведение до "блеска": SQDEd v. 1.0

Где взять: www.3ddownload.com/showfile.php?file_id=91600 (sqded10.zip)

Возможности: 1% игровых

Сложность освоения: очень низкая

SQDEd служит прекрасным дополнением к монстру **GenEd**, о котором мы подробно рассказали в предыдущем номере. Он позволяет редактировать файлы формата **.sqd**, чего не может делать **GenEd**. В **.sqd**-файлах хранится информация о юнитах, которые вы можете взять на выполнение миссии. Однако особенно не обольщайтесь — с помощью него невозможно отредактировать **.sqd**-файлы стандартной кампании (те самые, что находятся по адресу **..GC\data\games\squadfiles\single-player**), хотя формально они и имеют указанное расширение (это такая хитрость разработчиков, уваживших эти файлы, как и прочие файлы стандартной кампании, так, чтобы их было невозможно редактировать). Зато запросто можно редактировать **.sqd**-файлы мультиплеерных и новых одиночных миссий.

Редактирование

Жмите на **File => Open** и выбирайте требуемый путь, например, **C:\games\GC\data\missions\lgromania\lgromania.sqd**.

Первым делом устанавливаются **Missions**

Options (в верхней части экрана). Выбрав **Single Player**, надо затем указать, за какую сторону вы играете данную миссию (**Single player team**). Все манипуляции осуществляются на основной части экрана (**Troop Configuration**) с помощью четырех кнопочек справа.

Чтобы удалить взвод, выделите его (щелчком левой кнопки мыши) и нажмите на **Remove**.

Чтобы отредактировать взвод, выделите его и нажмите на **Edit**.

Ввести новый отряд можно двумя способами: с помощью кнопок **Insert** и **Add**. В первом случае новый отряд появится над выделенным, во втором — добавится в конец списка.

Во всех трех случаях (**Edit**, **Insert** и **Add**) появляется новая панелька — **Squad Configuration**, на которой можно выбрать тип взвода (**Squad**), указать его "ориентацию" (**Configuration**), спецоружие (**Special Weapon**), спецснаряжение (**Special Equipment**), а также заранее "приписать" взвод к определенному дропшипу (**Drop Ship**). В случае **Insert** и **Add** можно также указать число вводимых отрядов (**Quantity**).

И один совет в заключение. Названия спецоружия и спецснаряжения надо указы-

вать ТОЧНО. Точные названия вы можете найти в таблицах руководства по **Ground Control** в седьмом номере в разделе "Матрица". Но лучше всего не мудрить и оставлять **"Default"**, ведь вы всегда сможете выбрать **Special Weapon** и **Special Equipment** в конфигурационном меню перед началом миссии (к тому же так оно проще и нагляднее).

Собственные карты

Рельеф местности в **Ground Control** — так называемая карта **HeightMap** — задается с помощью "черно-белого со всеми оттенками серого" (**grayscale mode**) рисунка размером **512x512** пикселей. На нем темным областям соответствуют впадины, светлым — возвышенности (то бишь чем "светлее" пиксель, тем более высокой точке он соответствует). Такой рисунок можно набросать практически в любом графическом редакторе (например, в **Paint Shop Pro**), а затем сохранить его в формате **.tga** (точнее, под именем **NameHeightMap.tga**, где **Name** — название миссии, для которой сделана карта). Если можете сделать все это самостоятельно — честь вам и хвала, приступайте сразу к чтению "Подключение **GenEd**". Если же у вас нет желания "воевать один на один" со своим графическим редактором или если вы просто не имеете такового, то прочтите поставленные в самом конце статьи главы про **Terragen** и утилиту **raw2tga.exe**.

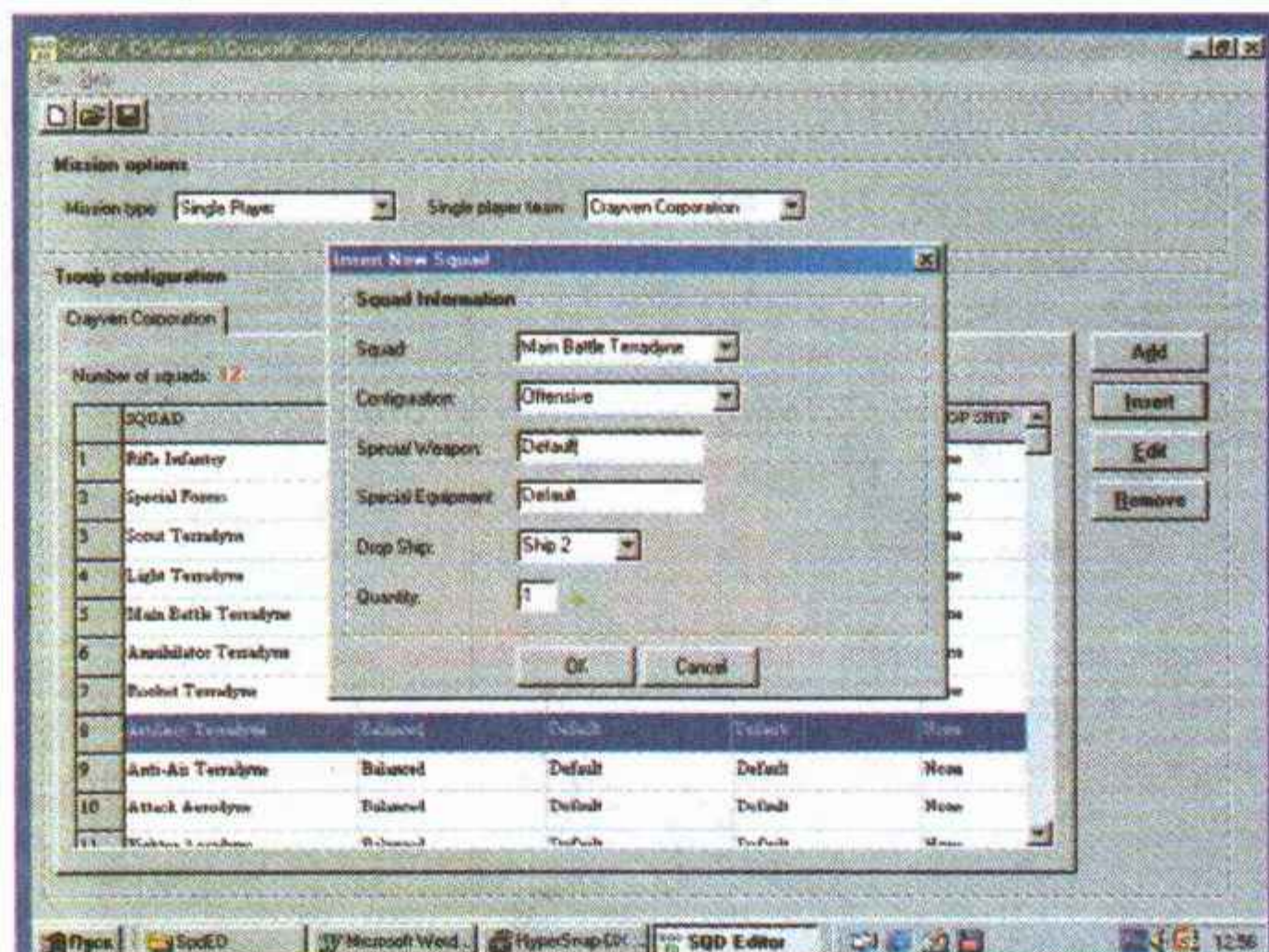
Подключение GenEd

Вот мы и вышли на финишную прямую. Осталось только сгенерировать несколько дополнительных графических файлов с помощью редактора **GenEd**.

Запустите **GenEd**. Поскольку мы творим новую миссию, выберете **New** через закладку **File**. Путем **File => Import HeightMap** импортируйте свой файл — к примеру, как мы договорились, **SampleHeightMap.tga**. Откройте панель **Edit Environment** через **Edit => Environment**. На этой панели надо сделать сразу три дела:

1. Импортировать карту текстур (**BumpMap**). Жмите по кнопке **Import** над рисунком **Bump**. Укажите путь **..GC\data\GenEdData** и выберите любую карту типа ***BumpMap.tga** (например, **JungleBumpMap.tga**).

2. Импортировать карту облаков (**CloudMap**). Жмите



● SQDEd — очень простой и удобный редактор конфигурации взводов, отправляемых на миссию

по кнопке **Import** над рисунком **Cloud**. Укажите путь `..GC\data\GenEdData` и выберите любую карту типа `*CloudMap.tga` (например, `ContrastyCloudMap.tga`).

3. Сгенерировать карту освещения (**LightMap**). Жмите на кнопку **Generate Light** (в середине панели). Предварительно можно поменять параметры источника света (Солнца) — **Direction**, **Elevation**, **ShadowFade**. Можно и импортировать сгенерированную ранее карту освещения через **File => Import LightMap**.

Выйдите с панели **Edit Environment**, щелкнув по **OK**. Жмите на **File => Generate Briefingmap**. Тем самым будут сгенерированы карты, необходимые для брифинга. Щелкнув по **Save**, сохраните все это хозяйство под именем **Sample** (как мы договорились), указав путь `..GC\data\missions\Sample`.

Выйдите из редактора и проверьте, что у вас записалось в `..GC\data\missions\Sample`. Там должно оказаться 18 файлов, 9 из которых должны иметь расширение `.tga`. Иногда редактор сохраняет файл `*LightMap.tga` без расширения (ну, баг это такой); если это так, переименуйте файл, добавив расширение.

"Для полного счастья" не хватает еще 5 файлов — их можно взять из шаблонного набора файлов, описанного в первой статье. Скопируйте в свою директорию файлы `TemplateName.txt`, `Template.sqd`, `Template.tem`, `TemplateBriefing.loc` и `TemplateBriefing.ms2` и переименуйте их, заменив каждое вхождение `Template` на `Sample` (к примеру, `TemplateBriefing.loc` станет `SampleBriefing.loc`).

Теперь у вас есть полный набор всех необходимых файлов. Дальше можно приступить собственно к созданию миссии. Как сделать это — рассказано в первой статье.

V. Terragen

Где взять:

www.planetside.co.uk/terrigen/terrigen.shtml
(tginstall0811.zip)

Распространение:
Shareware (регистрация необязательна)

Сложность освоения:
Низкая

Предлагаем воспользоваться графическим редактором **Terragen**. Он очень удобен как раз из-за того, что специально ориентирован на создание целостных ланд-

шафтов с различными "прибамбасами" (включая освещение, облака, воду), вплоть до ряби на воде. Можно получить потрясающие картинки фотореалистичного качества. Однако самые крутые функции становятся доступными только после регистрации программы. Но нам этого и не нужно. Для наших скромных целей подойдет минимальный набор функций для некоммерческого пользования.

Запустите **Terragen**. После старта программы откроется два окна. Нам нужно как раз верхнее, называемое **Landscape**. Левую часть экрана занимает собственно карта (пока что пустая). Над ней находятся четыре кнопки. Первая, указывающая положение камеры, уже нажата. С помощью трех других (с изображением бульдозера) можно повышать/понижать уровень местности, зажимая левую/правую кнопку мыши и водя курсором по карте. Вся разница — в "объеме земли", обрабатываемой "бульдозером": вторая кнопка (**Large sculpting tool**) осуществляет самые большие преобразования, четвертая (**Small sculpting tool**) — самые мелкие.

Нажмите вторую кнопку. Зажав левую кнопку мыши, поведите курсором по всей карте, закрасив ее белой краской (разумеется, неравномерно). Теперь используйте более мелкие орудия, чтобы "вырезать" долины. С этой целью нажмите на третью или четвертую кнопку. Зажав теперь уже правую кнопку мыши, поведите курсором по карте.

Картинка готова. Теперь надо задать ее размер. Для этого щелкните по прямоугольной кнопке под картой (на ней написано `...meters`). Появится панель **Landscape Settings**. В правом верхнем углу указываются стандартные размеры карты, начиная с 129 и кончая 4097. Нам нужно 512. К сожалению, такого размера нет, поэтому щелкаем по ближайшему числу — 513. После этого последовательно всплывут два предупреждения. Щелкните на обоих по **Yes** ("Да"). Затем закройте панель, щелкнув по **OK**.

Осталось сохранить результаты своего труда. Щелкните по кнопке **Export** все на той же панели **Landscape** (в правом верхнем углу). В качестве **Export Method** нам нужна стоящая по умолчанию опция **Raw 8 bit**. Жмите на **Select File and Save**. Введите имя файла и путь (рекомендуется сразу же установить "туда, куда надо"; назовем свою миссию "Sample", тогда файл следует сохранить в директории `..GC\data\missions\Sample` под именем `SampleHightMap.raw`). Жмите на **Save** ("Сохранить").

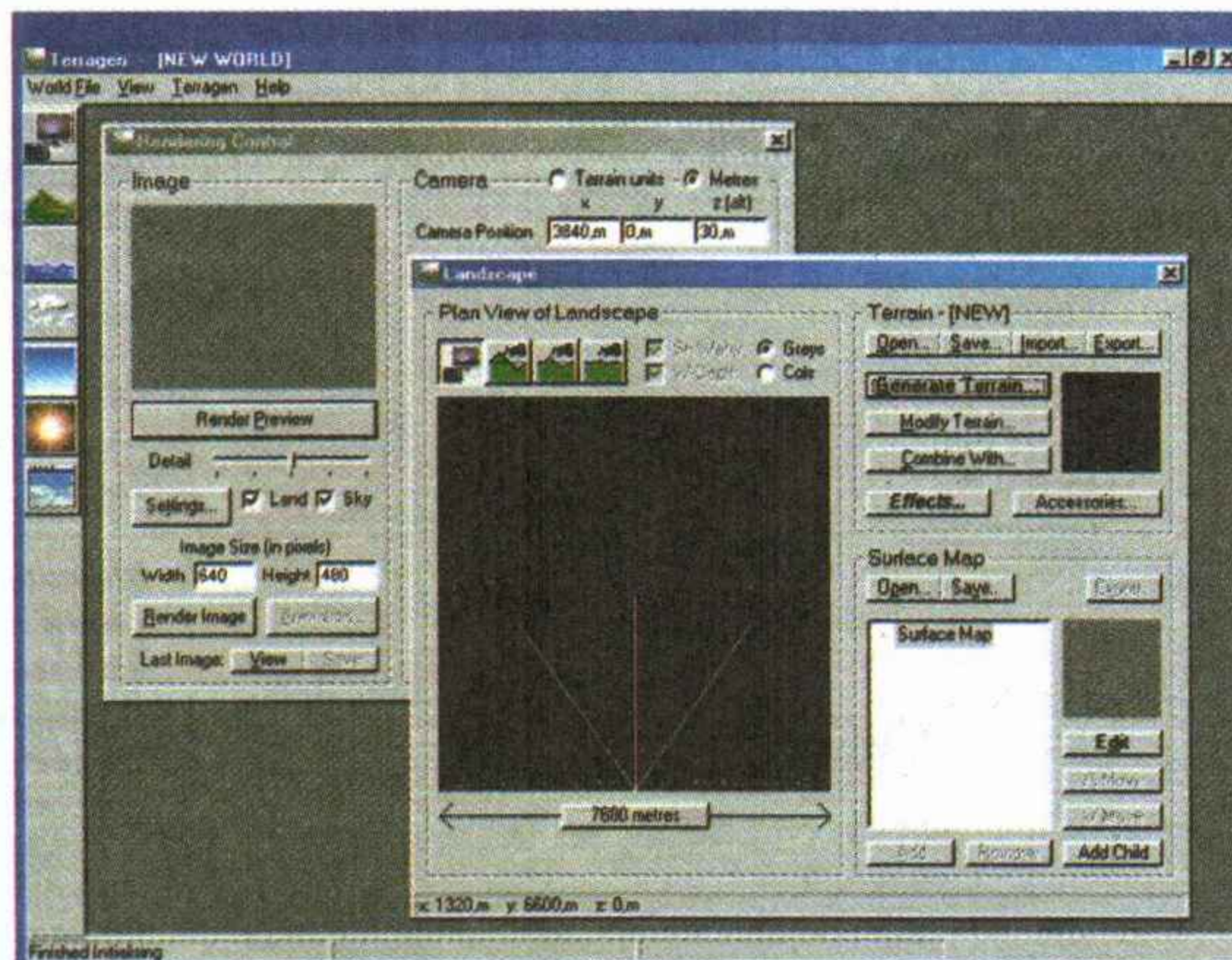
Конвертируем файл

Теперь нам требуется изменить размер и формат картинки. Сделать это можно, например, с помощью любимого редактора **Paint Shop Pro**. Ну а если у вас его нет, или же он нелюбимый, тогда предлагаем воспользоваться утилиткой `raw2tga.exe`, специально написанной для этих целей одним фанатом **Ground Control**.

Запустите утилиту. Щелкнув по **Browse**, найдите свой файл и укажите его. Теперь надо указать требуемый размер 512x512, который уже стоит по умолчанию (параметры **Width** и **Height**). Щелкните по **Convert** и сохраните файл в ту же директорию с тем же именем, но с расширением `.tga`. Файл с расширением `.raw` больше не понадобится — можете его удалить (но на всякий случай перепишите в другое место — вдруг захотите подредактировать карту).



Все упомянутые в статье файлы и программы содержатся на нашем компактe. ■



● Графический редактор **Terragen** — отличный инструмент для прорисовки любого ландшафта



Worldcraft FAQ

Где взять	На диске с игрой или с www.gcdomain.com/Files/GenEd.zip
Возможности	95% игровых
Сложность освоения	Очень высокая
Дополнение	Шаблоны файлов с www.3ddownlodas.com/showfile.php?file_id=91995 (tutorial1.zip)
Патч	До версии 3.603 с www.3ddownlodas.com/showfile.php?file_id=90844 (gened01.zip)

Привет! За последнее время мне приходит все больше вопросов по редактору Worldcraft, о котором вы могли прочесть в седьмом номере «Игромании». Поэтому позвольте представить вашему вниманию подборку наиболее часто задаваемых вопросов. Причем с ответами, что, как мне почему-то кажется, особенно актуально.

Как сделать стекло или решетку?

Очень и очень просто: выбираем соответствующую текстуру (текстуры для стекол ищем по слову «glass», а специальные полупрозрачные текстуры отмечены символом "{"). Создаем браш нужного размера и превращаем его в «func_wall», устанавливая следующие параметры:

для стекла — Render Mode — texture, FX Amount — около 100.

для решетки — Render Mode — solid, FX Amount — 255(Max).

Вода — случай особый: преобразуем

браш не в «func_wall», а в «func_water»; Render Mode — Texture, FX Amount — чем меньше, тем вода более прозрачна.

А что значат все эти умные слова, типа браш, текстура, entity...?

Браш — трехмерная геометрическая фигура без специальных свойств. Из брашей состоит архитектура уровня.

Текстура — то, что натягивается на браши. Чаще всего бесшовное изображение в формате .psx.

Entity — любой действующий объект. Бы-

вают «point» — сделанные заранее разработчиками («монстр», «триггер», «источник света») и «solid» — преобразованные из брашей («дверь», «вентилятор», «взрывающаяся бочка»).

А как мне использовать свои текстуры?

Для этого, используя программку Wally (www.telefragged.com/wally), создайте wad-архив, который наполните по своему усмотрению различными psx-текстурами. При распространении карты не забывайте прикладывать этот файл с текстурами.

Почему у меня вместо текстур на стенах цветные квадратики?

Скорее всего, у вас редактор и игра установлены на разных дисках. Скопируйте все wad-файлы из директории игры в директорию редактора. Должно помочь.

Я хочу разместить звуки на уровне, но не знаю, как они называются?

При помощи проги qPED, либо PakExplorer, либо Windows Commander заходим в файл pak0.pak. Там в директории sound\world и лежат нужные звуки — слушаем и выбираем. Главное не забыть выйти из qPED перед компиляцией уровня.

Некоторые текстуры светятся сами по себе; от чего это зависит? И что обозначают разные значки перед названиями текстур?

Список светящихся текстур находится в файле lights.rad.

А значки обозначают следующее:

«!» — warp-текстура, рекомендуется для создания воды или кислоты.

«+» — один из кадров анимированной текстуры.

«{» — специальная текстура, на манер



прозрачного gif'a; т.е. те места, которые обозначены на ней голубым цветом, в игре будут прозрачными.

«~» — увы, но никакой информации относительно этого знака у меня нет.

Как мне сделать красивое небо?

Во-первых, создай браш с текстурой «sky» там, где должно быть видно небо. Во-вторых, будет нелишним залезть в **map propheries** и в поле «sky» указать тип неба (Desert, Dusk, Night, Alien).

Подробный список всех типов небес, а также инструкции по их изготовлению, ищите на <http://halflife.gamedesign.net>, как, впрочем, и ответы на большинство других вопросов.

После того, как я посмотрю уровень в HL, в редакторе не работает 3D Preview...

Это известный баг. Виновник — DirectX 7. Чтобы все вернулось на свои места, попробуйте немного изменить размер 3D окна, должно помочь.

Редактор тормозит! У меня <конфигурация компьютера>, что делать?

Чем больше карта, тем сильнее тормозит редактор. Чтобы тормозило поменьше, выделяйте участки карты, над которыми полностью завершены все работы, и жмите **hide selected objects**. При компиляции можно выбрать галочку **Save only visible objects**, это очень полезно, когда уровень большой, а вам надо быстро посмотреть какой-нибудь отдельный участок. Только не забудьте еще поставить **player_start** (временно).

Мой уровень страшно тормозит, и иногда пропадают дальние стены и объекты

Это значит, что над уровнем не поработал компилятор vis. Причин может быть две — либо вы его не включили, либо на уровне есть дырки. Дырки ищутся при помощи команды **pointfile** (в самой игре).

Как мне записать прохождение своего уровня?

Так же, как и в Quake.

В консоли пишем: **record <demoname>**

А можно увеличить пространство, доступное для размещения уровня?

Нельзя... но, по моему, его вполне хватает, если грамотно все разместить.

Как соединить два уровня?

Насколько я понимаю, имеется в виду «как сделать переход с одного уровня на другой»...

Для этого служат **trigger_changelevel** и **info_landmark**.

Размещаем на первом уровне триггер, в поле «**target map**» которого пишем имя второй карты (то есть название файла); размещаем на первом и на втором уровне **info_landmark**. Важно, чтобы **name** обоих **landmark** были одинаковы. Также надо в свойствах триггера указать имена этих **landmark**.

Как делать карты для Counter-Strike, Opposing Force и TFC?

Так же, как и для простого HL.

Только надо скачать последнюю версию **halflife.fgd**, **opposingforce.fgd**, **counterstrike.fgd** не забыв добавив эти файлы через **perferences**. В командной строке (перед компиляцией) не забудьте ввести параметры, необходимые для запуска того или иного мода/аддона.

Как сделать свой мод?

Нужны прямые руки, растущие оттуда, откуда надо, и ясная голова.

Создание мода состоит из трех частей: коддинг, моделинг и маппинг.

Коддинг — это банальное программирование. Моделинг — создание монстров, оружия, **item'ов** в специальной программе, или же, что много удобнее, с помощью плагина к 3D Max. Ну а что такое маппинг, я думаю, вы догадались...

Для успешной работы над модом необходимо иметь соответствующие редакторы/утилиты и **Half-Life SDK** (Software Development Kit) — исходники игры и все такое...

Я хочу, чтобы обо мне узнал мир!

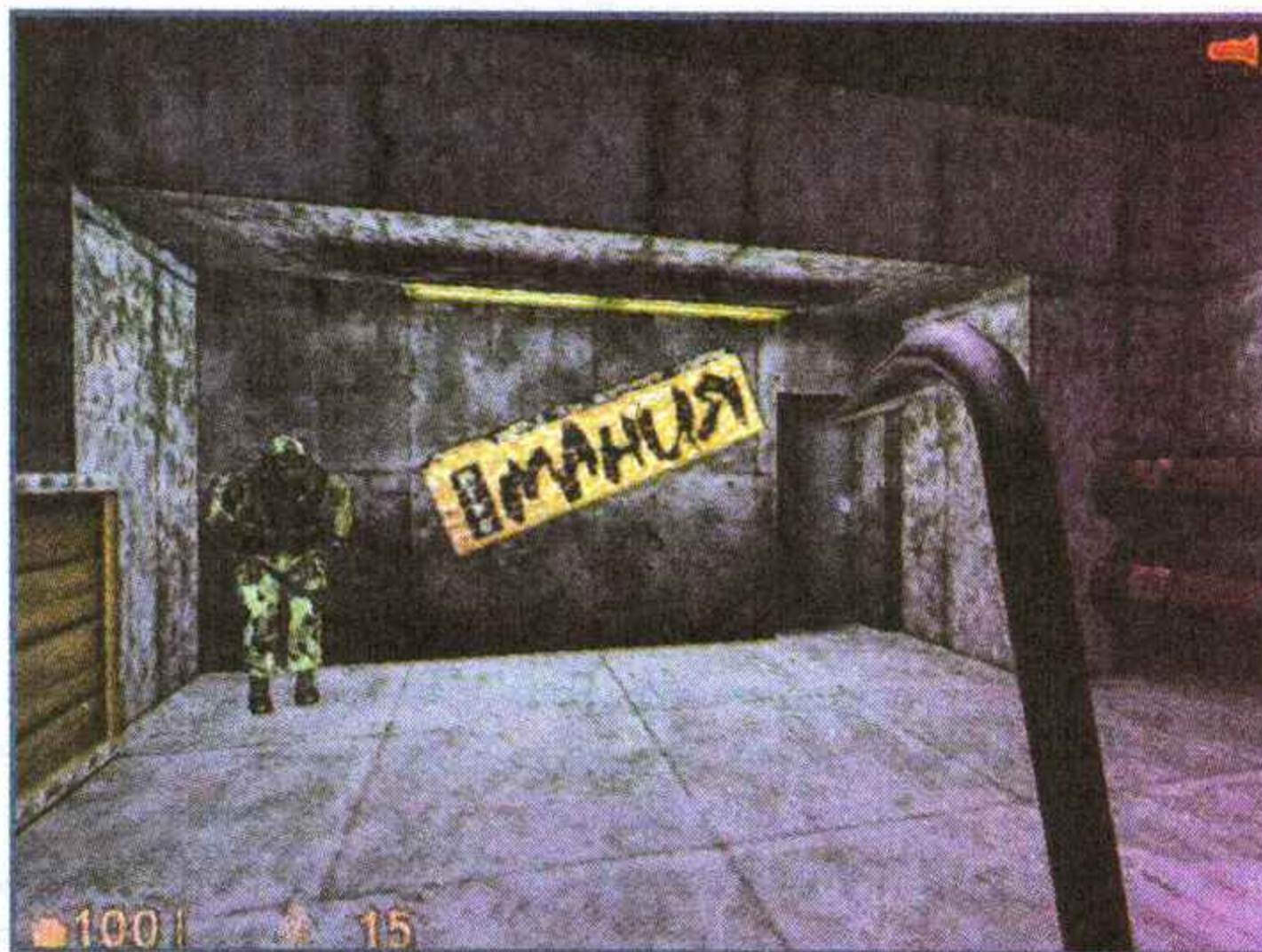
Все в ваших руках! ;-)

Упаковывайте карту и текстовик с комментариями в **zip** и заливайте на какой-нибудь из сайтов, специализирующихся на обзорах карт, допустим

www.planethalflife.com/complex
и/или

ftp.cdrom.com

Далее ждите появления своей карты в обзорах (если карта хорошая, конечно).



Многие сайты устраивают конкурсы с нехилыми призами, вроде «штуки» баксов. Но и участники там тоже «нехилые».

Названия карты, текстовика и архива должны быть одинаковыми!!!

Текстовик должен содержать сведения о тебе (имя, мыло, URL) и сведения о карте (размер, тип и т.д.). Почитай текстовики от чужих карт, и все поймете.

А что в Сети можно почитать про маппинг?

Получите:

<http://halflife.gamedesign.net> — конечно же, в первую очередь. Официальный сайт Worldcraft. Содержит кучу советов, ФАК-ов, линков, файлов и т.д.

www.halflife.net/hec — Half-Life Editing Center. Описание **entities**, советы начинающим и продвинутым мапперам, а также довольно большой раздел, посвященный коддингу.

www.planethalflife.com/wavelength — в помощь тому, кто задумал сварганить собственный мод. Порядочное количество материалов по всем темам, в частности, по такому щекотливому вопросу, как создание спрайтов. Дашь спрайтовых монстров!!!

www.planethalflife.com/workshop — редко обновляющийся, но от этого не менее интересный сайт. Обратите внимание на **Style Guide** — большая редкость.

<http://mapmakers.bizland.com> — на людей посмотреть да себя показать. Custom maps & prefabs.

В Рунете с маппингом не все так сладко: <http://leveledit.da.ru> — детище вашего покорного слуги. Не обновляется, но полезную информацию оттуда можно почерпать...

www.halflife.ru — и здесь содержится немало довольно интересной инфы по Worldcraft. ■



ный 160-страничный выпуск при условии наличия Half-Life (в компании с Counter-Strike), Unreal Tournament и, в последнюю очередь, Soldier of Fortune.

А вот касательно всего остального... доброго и разумного, в этой безумной идее содержащегося... Теоретически возможно, независимо от собственно "Игромании" (т.е. не прерывая ее периодического выхода и ничего с ее содержанием плохого не сотворив), но тем же коллективом и под тем же логотипом выпустить какой-нибудь "спецвыпуск", как это принято сейчас называть, чему-нибудь такому хорошему посвященный. Конечно, это должна быть суперхитовая тема. Тот же "Monster Magnum" или любой подобный ему материал на отдельное целиковое издание не тянет. Но, видимо, можно подыскать то, что тянет. Вы сами как полагаете — было бы вам интересно такое?



Второе письмо

Ваш журнал я покупаю давно и в общем он мне очень нравится. Правда, у меня есть несколько претензий (замечаний) по поводу вашей рубрики "Вне компьютера" (а точнее, статей, посвященных полевым играм) и предвзятого отношения к "дивным". (...) Что это за предвзятость? Если среди них и есть паратройка психов, это еще не значит, что все они такие. У меня есть пара знакомых "дивных", и все они вполне нормальные люди. А если автору статей про полевые игры чем-то не угодили (или насолили) одни "дивные", то это еще не значит, что все "дивные" такие же.

Не стоит обвинять всех в том, что, возможно, совершили лишь единицы!

Elf

[Москва]

Комментарий

А никто ничего предосудительного не совершал, просто в ролевой среде существует определенная группа людей, свихнувшихся на фэнтезийной эстетике. Воображающих себя, например, эльфами (это не про тебя), дурными голосами распевающих эльфийские песни, расхаживающих в неких непотребных одеждах занавесочно-оконно-сдирательно-перешивательного происхождения и вообще отличающихся крайне ударенным на голову поведением. Уж не знаю, почему, но исторически сложилось, что данного рода личности генерируются исключительно в среде ролевиков-полевщиков толкиенистического профиля. А поскольку очень трудно остаться безучастным, наблюдая подобную сумасбродную шизанутьость, то почетное звание "дивных" (т.е. шизиков не от мира сего) закрепилось именно за толкиенистами.

Но ты прав — далеко не все являются таковыми. C.S.M., пишущий статьи по данному направлению, поначалу несколько увлекся "изобличением" и од-

ним махом пера и дробным перестуком клавиатуры окрестил всех толкиенистов "дивными". Ну накопело у человека! Но это неверно, чего он сам давно признал. В последующих статьях C.S.M. выражается по данному вопросу гораздо более либерально. Так что — возражение принято.



Третье письмо

Не так давно вы писали про Sims, что это крутая игрушка. Мне, если честно, она не очень понравилась, т.к. эти психи из 8bit прямо на диске поместили чит-коды к игре. Поэтому я за ней просидел всего 3 дня. Ну поймите, неинтересно жить в долине на полкарты и иметь бешеное количество денег.

И, кстати, насчет предложения Black D. в номере 5'2000. По-моему, не надо рубрики про Anime & Manga! Дурацкие китайско-японско-корейские мутанты с глазами 25 дюймов в диаметре... По мне, так это просто дурость. И для журнала это уж совсем не нужно.

Prof

[Пермская область]

Комментарий

По первому пункту письма, молодой человек, вы маньяк. Этаким компьютерный "дивный". Скажите пожалуйста, ну зачем вам было вводить коды, если вам этого не хотелось?! Или, может, вы скрытый мазохист? Тогда это не к нам, это в другую инстанцию. Люди в белых халатах встретят вас с распростертыми объятиями и со скальпелями наготове. Не, народ, иногда я на вас поражаюсь. Подайте смирительную рубашку, пожалуйста! Нацепите на пациента. Сделайте прорези — пусть руки просунет. Привяжите к стулу. Голову зафиксировать напротив монитора. Ноги — ремнями к ножкам стула. Не волнуйтесь, ему это не опасно, он обожает себя мучить, он мазохист. Отлично. Теперь включите ему комп, загрузите гамес, и пусть проходит. Коды не давать, как бы ни просил. Пускай играет как есть и ловит кайф. И только так. Потому что по-другому он не умеет, это — его единственный шанс.

Насчет аниме. Товарищ Prof (да, кстати, отвяжите его от стула — я еще с ним не закончил) был одним из многих, кто высказался против введения анимешной рубрики в журнале. Возгласов и восклицаний в защиту аниме я почти не обнаружил. Даже странно. Я предполагал, что откликнется кто-нибудь из российских анимешных клубов, однако — отнюдь и как бы не так. Ну, значит, забито и потоптано. Не быть рубрике.



Четвертое письмо

До какого числа можно присылать письма, чтобы они попали в свежий номер?

Ugin

[город Железнодорожный, Московская область]

Комментарий

До послезавтра.

P.S. Без разницы. Как придет, так придет. Пойдет или не пойдет в номер — зависит от интересности и актуальности того, что в письме написано.



Пятое письмо

/несколько пунктов, менее актуальных, пропущено/

2. Неплохо было бы поместить в раздел Deathmatch ("Клубная жизнь") таблицу с компьютерными клубами; примерно вот такую:

Название — Клан — Адрес — Конфигурация компьютеров — Интернет — Цена (1 час: днем/ночью, Интернет).

3. Также можно сделать рубрику для начинающих программистов (хотя бы на CD-ROM).

4. Пора уже заменить на CD старые версии программ: WinAmp 2.50 на WinAmp 2.64, WinRar 2.50 на WinRar 2.60 (2.70), WinZip 7.0 на WinZip 8.0.

6. На CD к журналу хотелось бы увидеть такие проги: Game Audio Player и Message Manager Lite (от R.J.L Software).

10. (...).

Иван Рожнев

[Пушкино, Московская область]

Комментарий

2. Идея отличная, принимаем к рассмотрению.

3. Мы уже решили в скором времени начать вести общедоступную рубрику по созданию игр на домашнем уровне, а письма в поддержку этого все продолжают и продолжают приходить. Причем народу явно полюбили название "Самопал" — многие в своих письмах только так ее и называют. Типа за нас уже все решили. Волки...

Будет, будет рубрика. Не сию секунду, но в самом скором времени.

4. Мы поступили более кардинальным образом: в целях экономии места теперь ставим только новые версии, а старые по второму разу не выкладываем. Судя по всему, так действительно правильнее.

6. О первой я слышал мельком, про вторую ничего до сего момента не знал. Садясь за написание "Почты", посмотрел. Да — предложение обоснованное. После того, как сдам "Почту", посмотрю более тщательно, и очень может быть, что в следующем номере одна из этих программ или обе найдут свое место и на компактe, и в "CD-Мании". Хотя Game Audio Player скорее подходит в "КОДекс", в блок "Игровые ресурсы"... ладно, это не важно — разберемся.

10. Отвечаю лично Ивану: да.

А теперь — я бы хотел поднять еще одну дискуссию, вторую на сегодня и пока что последнюю. Наверняка она пунктом 2 письма Ивана и касается рубрики "Deathmatch".



Дискуссия №2 Deathmatch

Хотя прямых нареканий мы получали немного, скорее наоборот — преобладают восторженные отзывы, тем не менее есть стойкое ощущение, что рубрика "Deathmatch" пока что еще не является пределом совершенства и в ней можно достигнуть гораздо большего. Особенно с точки зрения клубов рубрика кажется какой-то не такой. Во что сейчас во всех клубах играют в первую очередь? В Counter-Strike. Поголовно. А у нас в рубрике что преобладает и доминирует? Quake, Unreal Tournament, Half-Life. Непорядок. Далее, рубрика строится на новостном аспекте, т.е. старается охватить все достаточно полезное и ценное, что появилось за месяц. Полагаю, что касается дефматчевых новостей, так оно и должно быть. Но вот основная часть рубрики... Ведь люди играют в достаточно небольшое количество модов и прочего. Все остальное, что появляется, может быть сколько угодно офигительным, но всеобщей популярностью не пользуется, так как подавляющую часть аудитории утягивают на себя фавориты. Так стоит ли рассказывать и помещать на компакт (который не резиновый, сами знаете) вещи, которые пусть и хорошие, но тем не менее вторичные?

Я обращаюсь к тем, кто любит рубрику "Deathmatch". К тем, кто посещает клубы либо часто играет по сетке/И-нету. Люди, каким бы вы хотели видеть "Deathmatch" в журнале?.. Да нет, черт побери, я не в том смысле, что много мяса и мочиловы по всему офису, раздолбанные компьютеры и висающие на люстрах полумертвые редакторы, жестоко побитые дизайнерами, озверевшими после верстки "Monster Magnum". Я именно про сам журнал. Который бумажный и хрустящий. Нет, не как позвоночные хрящи поверженного соперника под кованым сапогом победителя. Просто хрустящие. Просто бумажные. Ну, вы меня поняли.

...Спрашиваю на полном серьезе. Посообразжайте.



Шестое письмо

/несколько пунктов, менее актуальных, пропущено/

3. Поддерживаю предложение Ивана Рожнева о конкурсе с картинками из игр. Поместите три скрина, и пусть люди думают, из каких они игр. А приз — майка с эмблемой игры или фирмы-разработчика.

5. Читая письма в вашем журнале, я понял, что не так уж и мало людей занимается любительским программированием, а кто-то даже предложил создать рубрику "Самопал". Так вот, поддерживаю. Правильная идея.

7. Напечатайте эдакий хит-парад "Десятка от редакции". Интересно узнать ваше мнение о играх.

8. Чтобы выполнить эти рекомендации, вам бы

неплохо нарастить страничек сорок. Даже если подорожает, фанаты будут покупать, а те, кому не нравятся, если не купят, многое потеряют.

Ну и напоследок хотел задать несколько вопросов:

1. Какой процессор лучше выбрать, AMD или Intel?
 2. Какая средняя цена сетов "Магии" и бывают ли русские версии.
 3. Будет ли продолжение StarCraft.
- Vet (он же Инженер)
[город Железнодорожный, Московская область]

Комментарий

3. Да, идея не забыта — скоро такие конкурсы будут.

5. "Самопал" — почти красная нить нашей сегодняшней "Почты". Только что убрал дублирующее письмо, в котором предлагалось то же самое. Будет зверушка, будет...

7. Можно. Сварганим, пожалуй (дурное дело нехитрое...). Но со следующего номера. Потому что в этом месяце в списке играемых нами игр все равно, по неким обстоятельствам, на первом месте значились бы Heroes of Might and Magic 3. Хм, с чего бы это...

8. Дорожать нам абсолютно не хочется (хотя бы потому, что ваши кошельки напрягать не слишком охота), поэтому мы идем на другой шаг. Я не буду повторяться — вроде бы как главред собрался об этом во вступительном слове написать. Вкратце: мы намерены ужать "Матрицу" и этим выиграть пару центнеров отборного кроличьего мяса пространства.

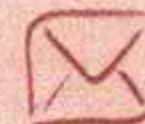
Насчет вопросов.

1. Ответ получится долгим, поэтому просто отсылаю тебя к статье "Разумный компьютер за разумные деньги" в номере 6'2000. Если номера нет, то можешь заказать через редакцию. Поверь, так удобнее всего будет. А если совсем кратко отвечать — и то, и то можно.

2. Средняя цена бустера (15 карт) Magic: The Gathering составляет 3\$. Средняя цена Preconstructed либо случайно нафасованного набора (60 либо 75 карт с землями) составляет 10\$. Однако если ты придешь в клуб на турнир с колодой из набора Preconstructed, тебя разнесут вдребезги, не заметив, и порадуются, что нарвались на новичка. Если пересчитать любую хорошо составленную колоду из Type 2 на баксы, то получится 150-700\$. Карты либо вытаскиваются из бустеров (по принципу "чего придет, то придет") и потом меняются, либо покупаются, благо в тех же клубах всегда ошивается толпа народу, готового меняться как на карты, так и, что называется, на деньги (собственно, ты сам становишься одним из таких, начиная серьезно играть). В сумме, Magic: The Gathering — не самое дешевое

развлечение, однако и пугаться не стоит. Вполне реально сформировать сносную колоду за три-четыре месяца, не вкладывая больше 15-30\$ за месяц. Примерно так. Только — а то ведь у многих читающих такая мысль сейчас наверняка в мозгу провернется — не ограничивайтесь наборами Preconstructed и домашней игрой. Это — не то. Просто не покатит и все тут. Проверено на десятках примеров. Magic: The Gathering — это Клуб: The Gathering.

3. Будет, конечно. Но нескоро.



Седьмое письмо

Спешу поздравить вас всех с днем рождения. Три года, все-таки. Этот срок на арене компьютерно-игровой печатной индустрии заставляет о многом задуматься. Причем как вас, так и нас, читателей. Я же, относящийся к группе последних, спешу заметить, что журнал "ИГРОМАНИЯ" за три года своей деятельности добился того, чего другие и за пять лет не смогут сделать. Вы практически каждый год, а то и полгода, модернизировали свое детище, доводили его до ума, стараясь угодить требовательным запросам публики. И ведь у вас это получилось! Поздравляю! Не последнюю роль в этом, как я понимаю, сыграл ваш дружный (а может быть и "дружный") коллектив, который в течение всего этого времени изменялся. Видимо, изменения эти пошли на пользу.

Виталий Ростовец

[vitro@newmail.ru]

Комментарий

Огромное сердечное спасибо всем тем, кто прислал нам поздравления с днем рождения! Действительно, в сентябре нам исполнилось три года. Мы не стали как-то отмечать этот праздник в журнале — после августовского сезона отпусков тут накопилось столько работы, что было просто ни до чего. А дальше — больше, так как в следующем номере нам предстоит совершить еще один шаг вперед.

Мы рады вашей поддержке. Пока вы, наши читатели, с нами, "Игромания" будет жить и развиваться.

До встречи в следующем месяце. Катя уже возвращается — возможно, следующую "Почту" мы попробуем сделать вместе.

Увидимся ;) ■



aka Геймер

gamer@igromania.ru

monster magnum

webdesign

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88

CA 04 56 38 A4 78 45

1A 2F 3C 3G 66 AC 88



www.dark-project.net
art@dark-project.net
792-5-792

art is our profession

Про Штирлица и Василия Ивановича

— “Штирлиц, если вы не заплатите за электричество — мы отключим вам PlasmaGun”.

Обнаружен новый вирус: “Вирус Жириновского” (Zirinovsky-Virus). Этот вирус постоянно выводит сообщения на экран с угрозой в адрес файлов “подозрительного происхождения” уничтожить их с целью защиты основной программы. А также с намерением дефрагментировать диск.

Новая русскоязычная поисковая машина “Иван Сусанин”.



Петька приходит к Василию Ивановичу:

— Василь Иванович, ты все знаешь, расскажи, как компьютер устроен?

— Вот, смотри, Петька, — Чапаев достает три картошки и кладет их на стол. — Та, что побольше — это монитор, средняя — мазер-борд, а самая маленькая и плоская — клавиатура. Усек?

— Ясно, Василь Иванович! Только не пойму, как оно работает-то?

— Это, Петька, тебе знать необязательно. Ты лучше английский язык выучи. Если что непонятно в компьютере будет — звони изготовителям, они тебе все объяснят.

На уроке литературы в школе с компьютерным уклоном: “Герасим был это... этим... ну, звуковой карты у него не было!”



Штирлиц толкнул дверь. Дверь не открылась. Штирлиц толкнул сильнее. Дверь даже не шелохнулась. Штирлиц ударил ногой. С тем же успехом. Штирлиц разбежался и бросился на дверь всем телом. Дверь не поддавалась. “Нужен желтый ключ,” — догадался Штирлиц.

Летят Ватсон (В) и Холмс (Х) на воздушном шаре. Попали в туман и заблудились.

Через некоторое время спускаются над каким-то городом. Смотрят — мужик идет.

В: Милейший, не подскажите, где мы находимся?

Мужик подумал, посмотрел на них и сказал:

— На воздушном шаре.

Х: Определенно, это программист.

В: Как вы догадались?

Х: Во-первых, он подумал перед ответом; во-вторых, он ответил абсолютно точно; а в-третьих, его ответ абсолютно бесполезен.

Штирлиц считает зарплату в рейхсмарках:

— 1022, 1023, 1024...

“KB MEMORY OK”, — подумал Штирлиц.

Штирлиц шел коридорами гестапо. Он повернул направо, потом налево, и вдруг услышал подозрительный шум.

“Что я дурак, что ли?” — подумал он и сохранился.

Штирлиц шел коридорами гестапо. Неожиданно из-за поворота выскочил Мюллер. Штирлиц, не раздумывая, выпустил в него всю обойму BFG. Мюллер даже не покачнулся.

— IDDQD, — подумал Штирлиц.

— IDKDF, — подумал Мюллер.

— Наверно, повис! — подумал Штирлиц, в сотый раз безрезультатно нажимая на кнопку компьютера.

— Наверно, Штирлиц! — подумала BIOS, но на всякий случай пискнула.

Штирлиц ехал на машине, за ним увязались два броневики с эсесовцами. Бедолаги не знали, что любимой игрой Штирлица был “CARMAGEDDON”.

Штирлиц пишет письмо на родину: “>cnfc Fktrce”.

Посмотрел на экран, выругался и переключил регистр на русский.

Сидит Штирлиц за компьютером, читает электронную почту. Заходит Мюллер, смотрит на экран монитора.

“Шифровка!” — подумал Мюллер.

“KOI-8”, — в свою очередь подумал Штирлиц.

Штирлиц получает адрес в Релкоме:

— Какое имя выберете? — спрашивает представитель Релкома.

— Otto, — отвечает Штирлиц.

— А какой пароль?

— IsaeV, — не моргнув глазом, ответил Штирлиц.

Штирлиц пишет статью в телеконференцию.

“Hi, All”... — и почти сразу исправляет на “Hi Hitler!!!”



Штирлиц давно не получал писем с Родины.

“Наверное, опять гейт в Россию закрыли!” — подумал Штирлиц.

Василий Иванович Чапаев очень не любил Windows 95. Приходит он как-то в штаб, а там на петкинском компьютере зловещая надпись: “Идет загрузка Windows 95. Ждите”.

— Облачка, так-перетак! Белокрылые лошади! Зарублю! — орал Василий Иванович и размахивал саблей.

Еле его успокоили.

Анекдоты про Интернет

Маленький мальчик спрашивает папу:

— Пап, как пишется “адрес”, с одной “с” или двумя?

— Напиши URL и иди ложись спать...

WWW: один кладет — все берут.

MMM: все кладут — один берет.

Newsgroups: все кладут и все уже давно положили на всех.

Контора. Стол. На столе компьютер. Перед столом — стул. На стуле висит пиджак. Подходят двое.

— А где Вася?

— Да с утра пошел в Internet — до сих пор net.

Встречаются два системных администратора, и один спрашивает другого:

— Ты чего такой грустный?

— Да вот сервер вчера “упал”.

— Ну да ты что, его до сих пор не “поднял”?

— Поднял, но он со стола упал...

— Рабинович, какие газеты вы выписали на этот год?

— А зачем мне газеты, когда есть Интернет?

— А в уборную с клавиатурой ходить будете?

Сервер, не суетись под клиентом!

Звонок к провайдеру:

- Я не могу войти!!!
- А вы вазелин пробовали?

Как программист узнает о ядерной войне?

www.playboy.com not responding... still trying...

Почему русские не хотят баллотироваться в правительство Норвегии?

А вы бы хотели, чтобы у вас был e-mail prime-minister@gov.no?

Включает веб-мастер свой компьютер:

— От блин, что-то со счетчиком, уже третий раз "166" (смотрит на системный блок).

— Микола, ты слышал, як москалі ICMP-пакеты називають?

- Як?
- Пінгі!..

— Какая самая плохая поисковая система в Интернете?

- Yahoo.
- Почему?

— Ты ей: "Yahoo"! А она тебе: "Hooya!!!"

Звонок провайдеру.

- Добрый день. Я вас слушаю.
- Здравствуйте, у меня очень серьезная проблема.
- Какая?
- У меня почему-то очень часто рвется евя... (короткие гудки).



Разговор в Интернете:

- Давайте займемся виртуальным сексом!
- Ой, вы знаете, я виртуальный импотент...

И-нетчик слушает, как на улице две бабки что-то увлеченно обсуждают. И так громко, и так быстро...

"Какой трафик!" — восхищенно подумал И-нетчик.

Дочь просит И-нетчика:

- Папа, посмотри, пожалуйста, какая на улице погода.
- Сейчас, — ответил тот и набрал в браузере "http://weather.yahoo.com".

И-нетчик пришел на выборы. Ему дали избирательные бюллетени.

Он долго их вертел в руках, а потом пошел обратно к столику.

- Так я не понял — где тут кликать?

— Микола, ты що, свою домашню стра- ныцю на домен "ru" засував?

- А шо?
- Так то ж "Раша"!
- От гады! А я думав, Ридна Украина!

Звонок пользователя в службу под- держки.

- Алло, это служба поддержки???
- Да.
- У меня проблема, мой модем не хо- чет работать!!!

— Давайте пропишем Вам строчку ини- циализации.

- Давайте.
- AT&F1&M5
- Спасибо!!!

Через 5 минут.

- У меня все еще не работает!!!
- Да??? Ну давайте запишите другую.
- Я слушаю.
- AT\$10=100.
- Спасибо!

Проходит еще 5 минут...

— У меня модем все еще плохо ра- ботает!!!

- Ну что, пишите еще одну строчку...
- Слушаю.
- AT&F&B1&A0&S0=90
- Спасибо.

Прошло еще 5 минут...

- Алло!!! У меня сгорел модем!!!
- Очень жаль, а то у меня в запасе еще столько строчек инициализаций оста- лось...

Забрали интернетчика в армию. На границе служить. Стоит он на посту. Вдруг — шаги.

- Пароль!!! — ...тишина.
- Пароль!!!! — ...тишина.

И-нетчик снимает с плеча автомат... ко- роткая очередь...

- User Anonymous Access Denied.

Звонок в службу технической под- держки:

- Служба технической поддержки, здравствуйте.
- Алло! Девушка, а вы на 33.600 даете?

Интернет — лучше для мужчины нет.

Объявление:

"В связи с доминаци- ей всем веб-мастерам сократить свои счет- чики на 3 нуля!"

Мир становится все web'анутее и web'анутее...



Интернетчик несколько дней не мог вызвать на аську своего друга. На e-mail он то- же не отвечал. И-нетчик ре- шил попробовать последнее средство и позвонил по телефону:

- Вася дома?
- Вася умер.
- "Server maybe down," — подумал И-нет- чик.

И-нетчик звонит по телефону:

- Позовите, пожалуйста, Лену к теле- фону.
- Такой здесь нет.
- "User unknown," — подумал И-нетчик.

И-нетчика жена отправила в магазин за кофе. Продавщица его спрашивает:

- Вам какой кофе?
- Ну этот самый, как его... Нетскейп.
- ???
- Чепт!!! home.netscape.com.

Нищий на улице обращается к И- нетчику:

- Гражданин, подайте на пропитание.
- А у тебя HTTPS есть?
- Нет! (удивленно)
- Тогда не дам, опасно.

И-нетчик проснулся ночью. Смотрит — а вокруг темно, фонари не горят, ничего не видно.

"Network is unreachable," — подумал И- нетчик.

И-нетчика спросили:

- Что такое "Червона Рута"?
- Это женщина-админ на сервере Компартии.

И-нетчик на дискотеке познакомился с девушкой. Они долго гуляли вместе, раз- говаривали. На прощание девушка дала ему бумажку, на которой было написано "т. 62-22-22".

"На аську непохоже, на ФИДО тоже вроде и не CompuServe, и не AOL". Вот так и пропала первая любовь.

И-нетчика на улице спросили:

- Который час?
- Если по Гринвичу — то 12, если по Киевскому — то не знаю, нет часов.

Почему И-нетчику очень трудно устро- иться на работу?

Потому что он не умеет писать. Все на клавиатуре да на клавиатуре...

Все!!!

Почти Высоцкий

— Ой, Вань, гляди, какие форточки! Балдею, что за красота! А Юникс — буквы все да черточки, и непонятно ни черта. Иван, снеси его, давай, и лучше форточки скачай! Ну что "мастдай", опять "мастдай"! Обидно, вай!

— Ты, Зин, на грубость нарываешься! Тебе бы только дергать мышь! Тут в фирме с юзерами маешься, придешь домой — там ты сидишь. Винды — отстой для дурака, а если не пуста башка, нужна командная строка! Плесни пивка!

— Ой, Вань, письмо мне из Америки! Зайдем по ссылкам, что внутри! Ну что ты сразу, как в истерике? Ведь обещают Money Free! Не хочешь сам — тогда пусти меня полазить по Сети! Чай, сам сидишь в ней с девяти до девяти!

— Ты, Зина, лучше помолчала бы! Насколько б легче было нам, Когда бы ты не отвечала бы на провокации и спам. Я сколько раз, ты вспомни, Зин, из-за тебя менял login! В последний раз под ним грузин звонил в Берлин!

— Ой, Вань, а это что за файлы? Ну для чего они, Ванек? А мне в письме рисуют смайлики, ты слышишь? Видимо, намек. А он сидит и ни гу-гу, нет, я так больше не могу! Иван, я от тебя сбегу до четвергу!

— ...Так, этот модуль подставляется... Ой, Зина, не гони волну! Ну вот, пока откомпилируется, пойду еще пивка глотну. Тебе бы все меня достать, а нет бы хелпы прочитать? Там просто все, как пятью пять, ни дать, ни взять!

— Ну вот, читаю: "Здесь находится набор системных утилит". Да, кстати, Вань, как переводится строка "Formatting C:... complete?" Ты что-то нервный стал, Иван, зачем ты выронил стакан? Ну что ты палишься в экран? Очнись, Иван!

— ...Вот блин, так ты читаешь шуточки! Предупредила б, е-мое! Тебя ж оставишь на минуточку... Нет, это, право, не житье! Ведь говорил же мне Вадим: программист должен жить один...

Положу на место новый DIMM!!! Зарежу, блин!!!

Знайте — пора остановиться, если...

/подборка из нескольких источников/

— Вы не раскладывали пасьянс на стоящими картами уже много лет.

— Вы пишете письмо e-mail'ом своему приятелю, сидящему рядом с вами, в котором спрашиваете: "Пойдем по пивку?", на что тот отвечает: "Дай мне еще пять минут."

— Вы несколько раз на дню общаетесь в чате с каким-то незнакомцем из Южной Африки, в то время как с собственным соседом не разговаривали уже больше года.

— Причиной того, что вы перестаете общаться со своими близкими друзьями, является отсутствие у них e-mail адреса.

— Если вы при чтении газеты в метро ищете на странице полосу прокрутки.

— Если, входя в лифт, вы после нажатия на кнопку этажа ищете Enter.

— В поездке вы проводите большую часть времени с ноутбуком на коленях, сдав ребенка в багаж.

— Жена говорит, что общение весьма важно в браке, и вы покупаете второй компьютер и проводите дома локалку, чтобы можно было поболтать с женой по аське.

— Вы решаете остаться в институте еще на годик или два ради бесплатного доступа в Интернет.

— Вы считаете, что неудачники — это люди с модемами на 14.4 kbs и меньше.

— Вы используете смайлики в обычной, бумажной почте.

— Вы не знаете пол трех своих лучших друзей, потому что у них нейтральные ники, а спросить вам не приходило в голову.

— Делая дома ремонт, вы долго не можете решить: наклеить обои или растянуть одну картину на всю стену.

— Чтобы улыбнуться, вы наклоняете голову вбок на 90 градусов.

— Купание в ванной вы называете "дефрагментацией жесткого покрытия".

— Вам рекомендуют установить возле компьютера унитаз вместо кресла. Вы понимаете, что мысль бредовая, но чем-то она вам нравится.

— Каждый раз, выключая модем, вы оказываетесь в

ужасной пустоте и испытываете колоссальное чувство вины, словно предали лучшего друга.

— Оставляя свои координаты, вы называете не телефон, а e-mail, и недоумеваете, если у вас просят нечто иное.

— Ваше сердце начинает биться чаще, если в телевизионной рекламе вы видите адрес сайта какой-либо компании.

— Выходя из комнаты, вы включаете динамики на полную громкость, чтобы не пропустить момент, когда придет новая почта.

— Ложась спать, вы оставляете компьютер включенным, потому что он используется еще и как будильник.

— У вашей собаки есть своя домашняя страничка.

— Вы не можете позвонить родителям — у них нет модема.

— Вы проверяете электронную почту. Если новых сообщений нет, вы проверяете ее снова.

— Встав в три часа ночи, чтобы сходить в туалет, вы тоже проверяете почту. Иногда после этого вы уже не ложитесь.

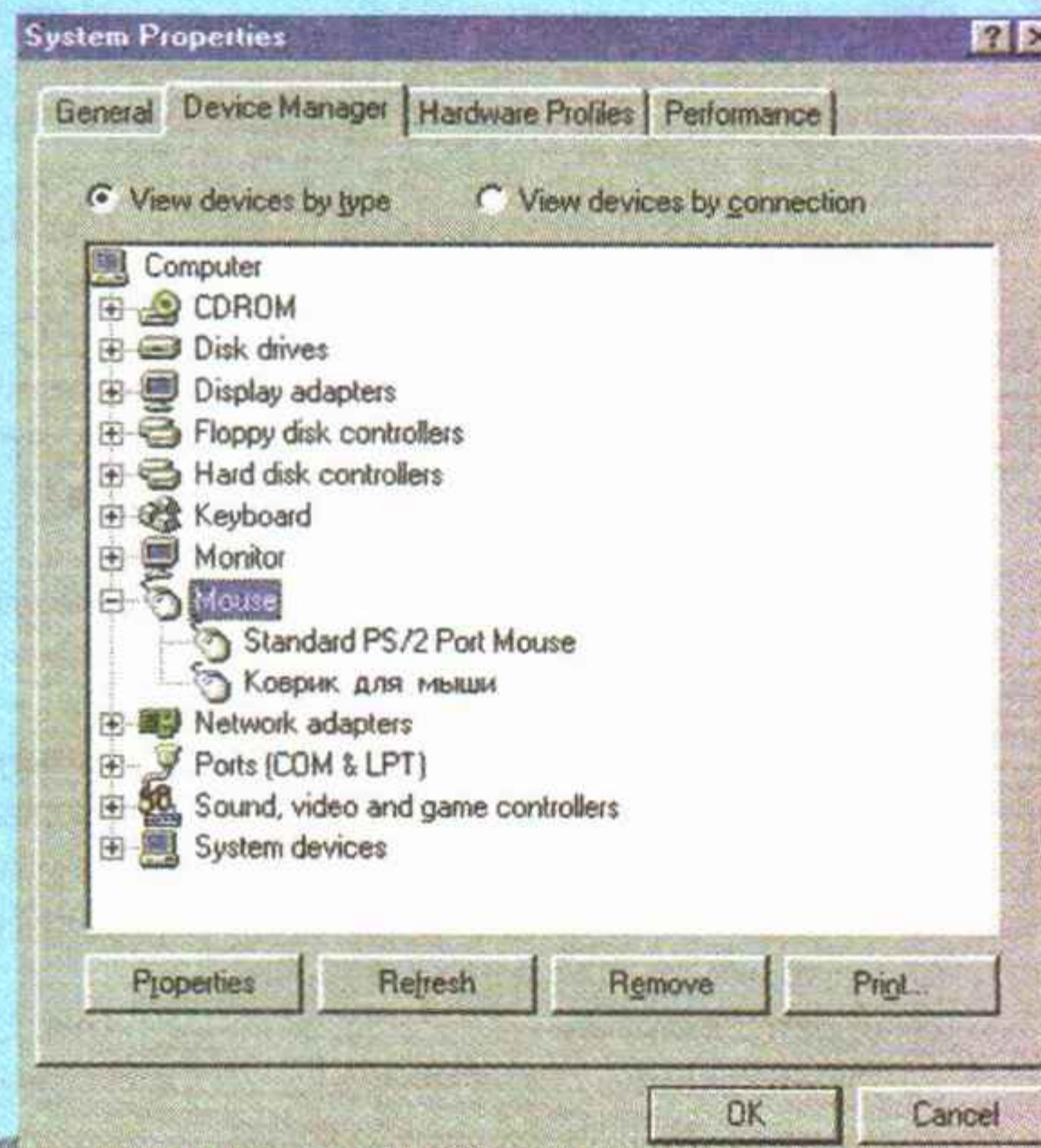
— Жена начала запрещать вам брать ноутбук в постель.

— Ваших детей зовут Яху, Рамблер или Тема.

— У вас есть татуировка, гласящая: "This body best viewed with Internet Explorer 4.0 or higher".

— Попад в ДТП, вы инстинктивно ищете кнопку "Back".

— Прочитав это, первым делом вы пересылаете данный текст другу. И жестоко обламываетесь, так как напечатанный журнал не совместим с вашей почтовой программой. ■



Экономические симуляторы

Месяц назад мы запустили пробный, можно сказать, тестовый шар на проверку знаний наших читателей. Очень рады, что уже за первую неделю, пока номер был в продаже, нам пришло огромное множество ответов, в том числе и правильных. Как уже обещалось, итоги по тесту №1 мы подведем в следующем номере. Пока же предлагаю вам поучаствовать во второй части нашей программы, на сей раз посвященной так любимому нами всеми жанру экономических симуляторов.

Довольно странно, что многие называют эти игры стратегиями. Да, определенный склад ума, как у поклонников реалтаймовых стратегий, присутствовать должен. Но стратегия в первую очередь относится к масштабным боевым действиям, а уже потом затрагивает аспекты экономического менеджмента. Здесь же в первую очередь воссоздается экономическая обстановка, ее условия, ее решения.

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы заранее равны 25% либо выше — все зависит от ваших глубочайших познаний в игровой индустрии. В данном случае — индустрии экономических симуляторов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Про Traffic Giant мы писали совсем недавно. Игра близка нашим душам, особенно в моменты ожидания троллейбуса, когда мимо проносятся автобусы, маршрутки, трамваи... едущие, по извечному закону подлости, не в нашу сторону. Да, такова жизнь... Кстати: кто разрабатывал Traffic Giant?

- А. 1C и Snowball
- Б. Blizzard и журнал "За рулем"
- В. Masticore 4x4
- Г. JoWood

Вопрос второй

В прошлом эта компания была самостоятельной и ни от кого не зависящей. Выпускала она игры практически во всех жанрах. Были и авиасимуляторы, и стратегии, и ролевки, и даже наши с вами экономические симуляторы. В частности, Transport Tycoon,

Railroad Tycoon, Rollercoaster Tycoon. Что же это за фирма такая загадочная?

- А. MicroProse
- Б. MicroForum
- В. MicroSoft
- Г. MicroWorks

Вопрос третий

Интересно бывает увязать один журнальный раздел с другим. Например, "КОДекс" и "Тест" в "Мозговом штурме". Вот, помнится, в Transport Tycoon Deluxe существовал чит-код на два миллиона денежных единиц (да-да, в игре можно было выбрать метрическую систему!). Какой же из четырех вариантов кода правильный?

- А. Построить мост с одного конца карты на другой
- Б. Нажать Tab с зажатым Shift, затем одновременно F4 и Ctrl, потом включить NumLock.

В. Ввести в главное меню "ChrisSawyerRulezzForeva" без кавычек.

Г. Назвать компанию "Aeroflot" и не строить ничего другого, кроме аэропортов, самолетов и вертолетов. На третий год, если не разоритесь, получите два миллиона рублей, независимо от выбранной метрической системы.

Вопрос четвертый

В 1989 году мистер Уилл Райт сотворил чудо, имя которому — SimCity. PC-версия помещалась всего на одну дискетку. Позже она была портирована на кучу игровых систем (Super Nintendo, к примеру). А от своих будущих версий и продолжений она отличалась тем, что...

- А. В ней нельзя было соединяться с другими городами.
- Б. В ней нельзя было вручную устраивать ЧП.
- В. В ней можно было строить футуристические здания.
- Г. В ней можно было играть в режиме мультиплеера.

Вопрос пятый

Гай Юлий Цезарь, как ни крути, был не только великим полководцем, но и отменным императором. Пока его не зарезал Римский Сенат в полном составе. В честь него ребята из Impressions Games сделали аж три игры серии Ceaser. Вторая называлась:

- А. Ave, Maria!
- Б. Ave, Caesar!

- В. Ave, Caesar, morituri tebe salutant!
- Г. Никак, просто Caesar 2

Вопрос шестой

Capitalism — одно из гениальнейших творений Тревожа Чана. Самый экономический из экономических симуляторов. А какая игра посмела опознать светлое имя незабвенного "Капитализма"?

- А. Wapitalism
- Б. Xapitalism
- В. Yapitalism
- Г. Zapitalism

Вопрос седьмой

Airport Inc, симулятор аэропорта, будучи игрой забугорного производства, был избран одной из российских компаний для осуществления над ним акта локализации. Что это за компания такая?

- А. Snowball
- Б. "Новый Диск"
- В. "Бука"
- Г. New Media Generation

Условия выполнения теста

1. Правильно ответить на все вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-Б, 2-Г, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех пришлет верные решения.

2. Отправить ответы на editor@igromania.ru либо на адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

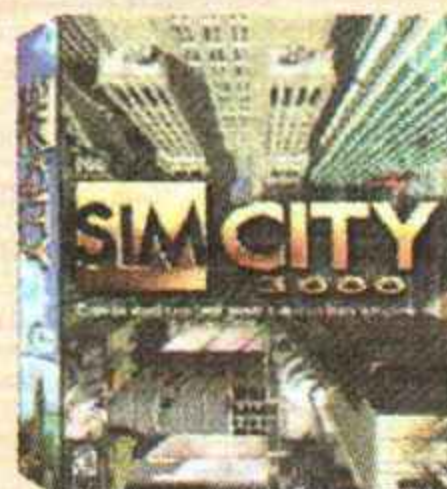
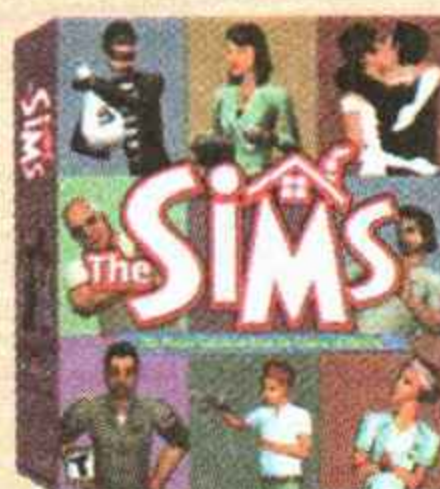
Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают сутки штрафа.

3. Конкурс проводится до конца ноября. В ноябрьском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Две коробки SIMCITY 3000 (русская версия), две коробки THE SIMS и одна — THEME PARK WORLD. А также четыре TRAFFIC GIANT в jewel-box.

Таким образом, призов удостоятся 9 самых лучших, сильнейших, сообразительных... ну и еще пятнадцать-двадцать хвalebных эпитетов. Распределение коробочных игр среди первых пяти победивших будет произведено в случайном порядке. А занявшие 6-9 места получат по экземпляру Traffic Giant. ■



МОНСТРИЧЕСКИЙ КОНКУРС

проводится
при содействии
компании



Надеюсь, вы прочли гигантский, как статуя Свободы, материал "Monstrum Magnum. Энциклопедия фэнтези-монстров", что скромно приютился в специально для него созданном временном разделе. Еще больше я надеюсь, что он вам понравился. Но даже если это не так, у вас еще есть шанс исправить ситуацию. Как всегда в таких случаях, "Игромания" спешит на помощь.

Для всех знатоков фэнтези и РПГ и просто людей с широким кругозором мы организовали небольшой конкурс, самым непосредственным образом касающийся означенного материала. Предупреждаю сразу: если вы случайно пролистнули, не заметив, эти двадцать страниц познавательного чтения, то актуальность конкурса лично для вас падает вниз со скоростью случайно брошенного с 14 этажа ящика с мусором. Так что лучше сделать над собой усилие и вернуться к "Monstrum Magnum".

Ну вот, теперь вы прочли и снова настроены на нашу волну. В таком случае смело могу предложить вам еще страничку текста, результаты прочтения которой способны приятно удивить вас. Скажем, разве не почетно украсить свою книжную полку такой вещью, как D&D Player's Handbook, 3rd Edition! Гости будут с неприкрытым интересом всматриваться в корешок книги, спрашивая вас, что это за чудесное издание и для чего оно нужно. Надеюсь, в ответ не прозвучит: "Да черт его знает... В конкурсе выиграл..."? Впрочем, не буду забегать вперед паровоза, тем более что вам наверняка уже не терпится пройти формальности конкурса и приступить к получению призов. Что ж — вперед! Желаю вам удачи.

Шесть вопросов

1. Профессор Джон Рональд Руэл Толкиен, написав своего "Властелина колец", тем самым:

а) Объединил, классифицировал и расписал роли для существ, ведущих происхождение из британской и прочих

европейских мифологий.

б) Собрал в кучу всех известных ему сказочных тварей гуманоидного и негуманоидного облика и заставил их плясать под дудку сюжета.

в) Проявил немыслимый креативный талант, самолично выдумав всех монстров для своей книги, после чего у писателей народившегося жанра "фэнтези" вошло в привычку брать их оттуда взаймы.

г) Сподвиг Френка Херберта на написание его бессмертной "Дюны", породившей тематически альтернативное направление в настольных ролевых играх и не только.

2. Темные эльфы не встречались в следующих играх:

- а) Серия Might and Magic
- б) Dark Vengeance
- в) Soulbringer
- г) WarCraft 2

3. Бехолдеров (либо их разновидности) можно увидеть в следующих играх (сериях игр):

- а) Ultima
- б) Master of Magic
- в) Might and Magic
- г) Eye of the Beholder

4. В мире Heroes of Might and Magic I встречаются следующие существа:

- а) Джинны
- б) Оборотни
- в) Аболеты
- г) Личи

5. Хранилище, где должна покоиться душа лича, называется:

- а) филактерий
- б) колумбарий
- в) педолитион
- г) все как у Кощея

Правила конкурса

Конкурс проводится по очень простой схеме. За каждый правильный ответ — то есть правильно выбранный среди прочих вариантов пункт — вы получаете одно очко. Учтите, правильных пунктов может быть несколько.

За каждый неверный ответ очко снимается. Набравший максимальное количество очков объявляется победителем. Вероятно, претендентов на первое место окажется несколько.

По традиции, первое место достанется тому, кто первым наберет максимально возможное количество очков. Если в конкурентах окажутся электронное и обычное письмо, то обычному по понятным причинам как бы предоставляются сутки форы.

Второе и третье места получают читатели, проигравшие в борьбе за первое исключительно по причине опоздания. Если же вдруг получится так, что абсолютно правильные ответы пришлет лишь один человек или не пришлет вообще никто, то финалисты будут определяться по фактору близости их ответов к правильным — то есть по числу набранных очков.

Далее: насчет призов. Согласитесь, довольно затруднительно определить ценность любого из трех крайне ценных призов для каждого конкретного читателя. Эта мысль заставила нас пойти на несколько нестандартный шаг и создать "динамическую систему призов". За этим грозным определением скрывается очень простая вещь: занявшему первое место предоставляется почетное право самолично выбрать себе один из трех призов. Серебряный медалист сталкивается с дилеммой, обдумывая, какой из двух оставшихся призов подходит ему больше. Участь третьего финалиста очевидна — он становится счастливым обладателем третьего приза.

Куда, чего, как, зачем

Нам, ответы, почтой, надо. Для начала определим сроки. Постановлением редколлегии от 10.09.00 дата принятия нами последнего ответа устанавливается на последний день октября, то бишь на 31 число этого замечательного дождливого месяца. Ответы, по несчастливому стечению обстоятельств достигшие редакции позже означенной даты, будут представлять для нас лишь академический интерес и в конкурсе участвовать не будут.

Итак, расставим точки над Е. В задачи всех желающих принять посильное участие в расхищении призов входит

вот что:

1. По возможности **правильно** ответить на **все** вопросы. Достаточно прислать ответы типа 1-Б, 2-А, 2-В, 3-Г и так далее. Никаких развернутых пояснительных трактатов не требуется.

2. Отправить ответы на e-mail editor@igromania.ru либо на адрес редакции:

Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

3. Произвести эти манипуляции в установленный выше срок.

4. В письмах указывайте точные данные для связи с вами. Если у вас есть новейшее средство телекоммуникационной связи, предназначенное для дистанционного

общения и в просторечии именуемое "телефоном", то вы очень правильно поступите, указав его.

Организация

D&D Player's Handbook (3rd Edition), Dungeons & Dragons Diablo II Adventure Game и StarCraft Edition предоставлены на конкурс компанией "Саргона", которая, да будет вам известно, занимается далеко не только картами "Магии". Если у вас появится желание приобрести некие настольные игровые системы или просто узнать об этом побольше, обращайтесь в те места, где можно отловить представителей "Саргоны". Рекомендуемые места для информационного сафари — разумеется, клубы. Следует также

добавить, что и D&D, и Alternity являются торговыми марками гиганта Wizards of the Coast, который, опять же, далеко не одним только MTG живет и дышит.

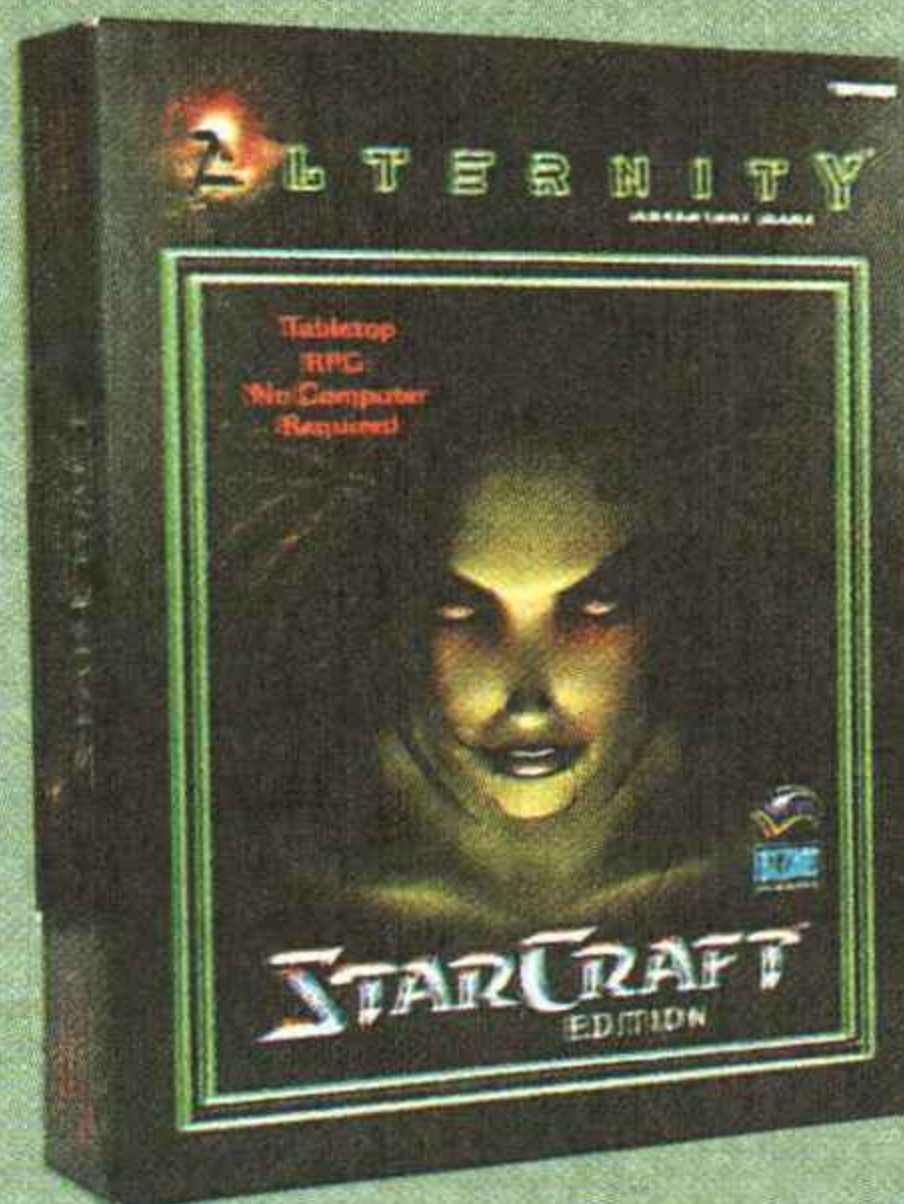
Конкурс подготовил Олег Полянский (rod@igromania.ru) при пассивном невмешательстве ака Геймера (gamer@igromania.ru), за что ему отдельное спасибо, и организационном участии DeD-0 (dekaadr@softhome.net). Также хочется поблагодарить остальной коллектив "Игромании", который до последнего момента содержался в неведении относительно характера представленных на конкурс призов и, таким образом, не сумел их вовремя утащить и занюхать, а потом уже поздно было. ■

ПОБЕДИТЕЛЯМ

D&D Player's Handbook, 3rd Edition

D&D Player's Handbook, 3rd Edition, появившаяся всего лишь месяц назад, явилась основным событием последнего времени в мире настольных игр. Объяснять, что это есть такое, бессмысленно, так как требует отдельной статьи (которая, собственно, была недавно в рубрике "Вне компьютера"). Скажу лишь, что, во-первых, это именно книжка с новыми базовыми правилами (а не коробочные наборы, как Diablo II и Starcraft), во-вторых, ее необходимо иметь всякому, кто увлекается AD&D либо совершенно справедливо собирается им увлечься. С подробностями того, какие изменения были внесены в новой редакции, вы можете ознакомиться, например, на сайте www.rpg.net.ru (русская версия; отсюда же есть ссылка на английский оригинал). Вообще же, мы собираемся посвятить "Третьему изданию" несколько страниц в ближайших номерах.

полностью сгенерированных персонажей, которых вы хорошо знаете. Ну и кубик вложили, не пожадничали. Да, тот самый кубик, который по количеству граней более чем в три раза превосходит ваш любимый



шестигранный от "Монополии". Этот настольный вариант Diablo II создали известные Джефф Грабб и Билл Славичек, а иллюстрации — rk post (так совпало, что в рубрике "Вне компьютера", в статье "Колодостроение", мы поставили одну из его работ — карту Unmask; разрешается полюбоваться и оценить талант художника).

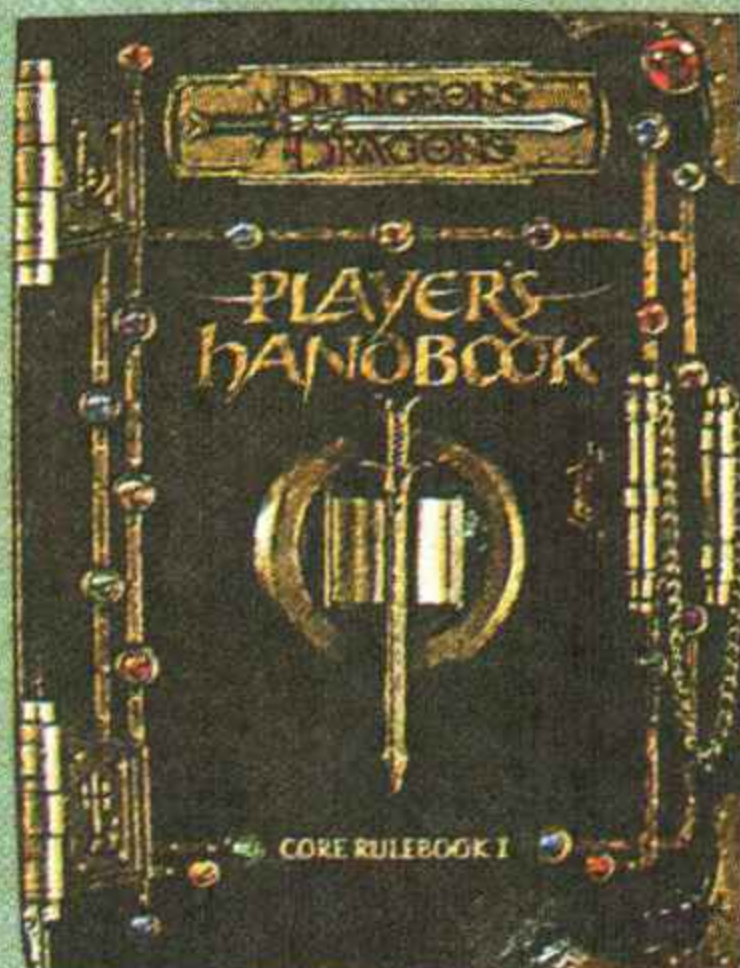
Alternity. StarCraft Edition (no computer required)

Настольный Starcraft, в отличие от Diablo II, создан на основе другой вселенной, зовущейся Alternity и вряд ли в чем-то уступающей D&D, если не вдаваться в подробности с профессиональной точки зрения (а если вдаваться, то кто его знает, какая из них двоих посильнее окажется... да дело вкуса, в конце концов!). Почему Alternity? Да просто фэнтезийная система правил D&D была малоприменима (разве что при очень большом желании) к техногенной среде Starcraft. Как следствие, Blizzard скооперировались с создателями Alternity под общим

идейным руководством Wizards of the Coast. Как следствие, в мир настольных игр вступили зерги, протоссы и терраны, действующие отныне по совершенно новым для себя правилам и в новой среде... которую, судя по всему, вполне неплохо освоили. Игра появилась совершенно недавно — буквально считанные месяцы назад. Да, кстати, к вашему сведению: судя по всему, Warcraft III на очереди.

Dungeons & Dragons Diablo II Adventure Game (no computer required)

Diablo II Adventure Game — один из многочисленных миров, реализованных на основе Dungeons & Dragons. В коробке содержится все необходимое для того, чтобы сесть и начать играть. Точнее, сесть, прочесть, разобраться и... Книжка правил, сборник квестов, энциклопедия монстров (нет, не "Monstrum Magnum", прошу не вносить путаницы!) из Diablo II и пять



Конкурс происходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании 

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Наш постоянный конкурс "Пять турнирных задач" продолжается. Как показывают получаемые нами отовсюду отклики и приходящие от вас письма, начинание оказалось и интересным, и практически полезным. Это не может не радовать.

В этом номере мы немного меняем характер предлагаемых вам задач. Первые четыре относятся к числу реальных турнирных, но не представляют особенной сложности. Во всяком случае, для тех, кто находит время посещать клубы: такого рода ситуации случаются достаточно часто. В то же время, последняя из задач вряд ли может быть названа турнирной — трудно предположить себе коло-

ду, содержащую столь экстравагантный подбор карт. Ее "турнирность" ограничивается тем, что она включает в себе некие стандартные связки, например, Yawgmoth's Bargain плюс Skirge Familiar. Но это во-первых. А во-вторых, она является простой и сложной одновременно. Простой, так как почти не требует углубленного знания правил. Там, в сущности, все элементарно. А сложной — потому что если вы сумеете ее решить, значит, вы умеете играть в Магию, даже если и не выучили еще все ее многочисленные завернутые правила. В ходе моделирования мы называли пятую задачу "шахматной".

Наш постоянный конкурс "Пять турнирных задач" продолжается. Как показывают получаемые нами отовсюду отклики и приходящие от вас письма, начинание оказалось и интересным, и практически полезным. Это не может не радовать.

В этом номере мы немного меняем характер предлагаемых вам задач. Первые четыре относятся к числу реальных турнирных, но не представляют особенной сложности. Во всяком случае, для тех, кто находит время посещать клубы: такого рода ситуации случаются достаточно часто. В то же время, последняя из задач вряд ли может быть названа турнирной — трудно предположить себе колоду, содержащую столь экстравагантный подбор карт. Ее "турнирность" ограничивается тем, что она включает в себе некие стандартные связки, например, Yawgmoth's Bargain плюс Skirge Familiar. Но это во-первых. А во-вторых, она является простой и сложной одновременно. Простой, так как почти не требует углубленного знания правил. Там, в сущности, все элементарно. А сложной — потому что если вы сумеете ее решить, значит, вы умеете играть в Магию, даже если и не выучили еще все ее многочисленные завернутые правила. В ходе моделирования мы называли пятую задачу "шахматной".

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме описанных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной.

I. Кости альбинцев

У нас на столе два Bone Shredder, три Swamp, один Rishadan Port, два Island, все не повернуто. В руке у нас Withdraw. Не так плохо. Но, увы, у нас всего один хит. А противник, будь он неладен, идет в атаку двумя Albino Troll, имея два не повернутых Forest. Больше карт у него на столе и в руке нет. Какова правильная последовательность ваших действий?

II. В поисках маны

На столе у нас имеется один Parallax Wave с тремя каунтерами, два Parallax Tide (по одному каунтеру на каждом), один Opalescence, один Seal of Cleansing, два Island, два Plains. Повернув имеющиеся земли, мы колдуем за эти четыре маны Replenish, стремясь вытащить с кладбища кучу энчантов. Больше карт у нас в руке нет. Противник беспардонно каунтерит наш Replenish, используя Miscalculation. Больше карт в руке у него тоже не остается. Полагая, что дополнительных внешних факторов нет и у противника куча хитов, что лучше предпринять?

III. Много форм, одна вендетта

У противника на столе всеми любимый Morphling и два Island. Идет конец его хода. У нас на столе Rishadan Port и два Swamp. В руке у нас Vendetta. Надобно убить Morphling (можно и на своем ходу).

IV. Резня в зеленом стане

Противник разложил на столе кучу вредных (и не очень) карточек. Там и Darkwatch Elves, и Horned Troll, и Vintara Snapper, и Horn of Ramos, а также Seal of Strength. Мы колдуем Massacre. Кто у него может выжить и почему? Как обычно, предполагается, что противник будет действовать правильно. Все земли у него повернуты.

V. Не умереть и уничтожить

У нас на столе Vernal Equinox, Yawgmoth's Bargain, Haunted Crossroads, Skirge Familiar, один Forest, один Plains, три Swamp и Phyrexian Tower. В руке: Harmonic Convergence, Bone Shredder, Academy Rector, Endless Scream. У нас два хита и нет карт в библиотеке. На кладбище у нас тоже пусто. Идет вторая main-фаза противника. На столе у него не повернутый Morphling,

и он кидает Tranquility, оставляя два не повернутых Island. При этом у него 8 хитов, а карт в руке не осталось. Хотелось бы выиграть на следующем ходу.

Условия победы

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задач. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты.

2. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий, с учетом приоритетов (где это важно) и построения цепочек. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом. Не считайте противника за идиота, который сам подставится под удар. Считайте, что он правильно среагирует на любые ваши действия.

3. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете одни сутки штрафа.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

E-mail: editor@igromania.ru.

4. Конкурс проводится до конца октября. Имена победителей и ответы на задачи будут опубликованы в ноябрьском номере "Игромании".

5. Призовой фонд — как всегда, 15 бустеров. Мы решили отказаться от системы выбора сетов, так как это приводит к чрезмерной волокитке с выяснением, кто чего хочет. Упростим. Почти одновременно с выходом журнала поступает в продажу новый сет Magic: The Gathering — Invasion. Почтим этот факт вниманием. Все бустеры — из нового сета.

Первое место — 5 бустеров

Второе место — 4 бустера

Третье место — 3 бустера

Четвертое место — 2 бустера

Пятое место — один бустер

Academy Rector

3, Creature — Cleric, 1/2

When Academy Rector is put into a graveyard from play, you may remove Academy Rector from the game. If you do, search your library for an enchantment card and put that card into play. Then shuffle your library.

Albino Troll

1, Summon Troll, 3/3

Echo

1: Regenerate Albino Troll.

Bone Shredder

2, Summon Minion, 1/1

Flying; Echo

When Bone Shredder comes into play, destroy target nonartifact, nonblack creature.

Darkwatch Elves

2, Summon Elves, 2/2

Protection from black

Cycling 2

Endless Scream

X, Enchant Creature

Enchanted creature gets +X/+0.

Harmonic Convergence

2, Instant

Return all enchantments to top of owners' libraries.

Haunted Crossroads

2, Enchantment

Put target creature card from your graveyard on top of your library.

Horn of Ramos

3, Artifact

Add one green mana to your mana pool.

Sacrifice Horn of Ramos:

Add one green mana to your mana pool.

Horned Troll

2, Creature — Troll, 2/2

Regenerate Horned Troll.

Massacre

2, Sorcery

If an opponent controls a plains and you control a swamp, you may play Massacre without paying its mana cost.

All creatures get -2/-2 until end of turn.

Miscalculation

1, Instant

Counter target spell unless its caster pays an additional 2.

Cycling 2

Morphling

3, Summon Shapeshifter, 3/3

Untap Morphling.

Morphling gains flying until end of turn.

Morphling cannot be the target of spells or abilities until end of turn.

1: Morphling gets +1/-1 until end of turn.

1: Morphling gets -1/+1 until end of turn.

Opalescence

2, Enchantment

Each other global enchantment is a creature with power and toughness each equal to its converted mana cost. It's still an enchantment.

Parallax Tide

2, Enchantment

Fading 5

Remove a fade counter from Parallax Tide: Remove target land from the game.

When Parallax Tide leaves play, return to play under their owners' control all cards removed from the game with Parallax Tide.

Parallax Wave

2, Enchantment

Fading 5

Remove a fade counter from Parallax Wave: Remove target creature from the game. When Parallax Wave leaves play, return to play under their owners' control all cards removed from the game with Parallax Wave.

Phyrexian Tower

Legendary Land

Add one colorless mana to your mana pool.

Sacrifice a creature: Add to your mana pool.

Replenish

3, Sorcery

Return all enchantment cards from your graveyard to play. (Local enchantments with no permanent to enchant remain in your graveyard.)

Rishadan Port

Land

Add one colorless mana to your mana pool.

1: Tap target land.

Seal of Cleansing

1, Enchantment

Sacrifice Seal of Cleansing: Destroy target artifact or enchantment.

Seal of Strength

Enchantment

Sacrifice Seal of Strength:

Target creature gets +3/+3 until end of turn.

Skirge Familiar

4, Summon Imp, 3/2

Flying

Choose and discard a card:

Add B to your mana pool. Play this ability as a mana source.

Tranquility

2, Sorcery

Destroy all enchantments.

Vendetta

Instant

Destroy target nonblack creature. It can't be regenerated. You lose life equal to that creature's toughness.

Vernal Equinox

3, Enchantment

Any player may play creature and enchantment spells any time he or she could play an instant.

Vintara Snapper

2, Creature — Turtle, 2/2

Vintara Snapper can't be the target of spells or abilities as long as you don't control an untapped land.

Withdraw

Instant

Return target creature to its owner's hand. Then return another target creature to its owner's hand unless its controller pays 1.

Yawgmooth's Bargain

4, Enchantment

Skip your draw step.

Pay 1 life: Draw a card.

Задачи составил Саша Яценко (a.y@softhome.net). Организация конкурса — DeD-0 (dekaadr@softhome.net). Призы предоставляются компанией "Саргона" (www.sargona.ru).

Если вы приобщились к игре Magic: The Gathering и желаете узнать больше и научиться большому, вам имеет смысл начать посещать игровые клубы "Магии". Во-первых, только там вы научитесь играть на серьезном уровне и сможете собрать действительно сильную колоду, заменив или купив недостающие вам карточки. Во-вторых, без практики клубной игры "Магия" процентов на пятьдесят-семьдесят утрачивает свою привлекательность и скорости наскучивает, как и всякое развлечение. Хотите уметь и любить играть — играйте профессионально. А мы вам поможем, насколько это в наших силах.

NewComm Port ISP

Доступ в Интернет
по модемным
линиям.

Ньюком Порт

Домашние сети и
выделенные каналы.
Подключение домов
к Интернету.

Ньюком Порт

Ньюком Порт

Unlimited	60
Night Surf	20
Mail Only	5

Подключение по Dial-Up, почтовый ящик
(E-mail адрес) и место под страницу -

БЕСПЛАТНО!

Ньюком Порт

Наш телефон:

(095) 152-9221

E-mail:

info@ncport.ru



NCPORT

Ответы на конкурсы и кроссворды в рубрике “Мозговой штурм”

Конкурс на лучший сценарий по Heroes of Might and Magic 3

Вы будете смеяться, но, посоветовавшись, мы решили еще раз перенести финал конкурса. А связано это с тем, что призовой фонд нам показался недостаточным и одновременно появилась возможность на порядок его усилить. Но для нас это возможно не раньше следующего номера.

Среди присланных карт встретилось немало крайне неплохих, которые многие в редакции с удовольствием проходили, и когда встал вопрос, какие из них назвать лучшими, мнения тотально разделились. Суммарно получилось в районе пятнадцати карт, вполне достойных если не первого места, то как минимум вхождения в призовой фонд. Как следствие — забив на то, что по всем законам и канонам конкурсы надо завершать вовремя, мы решили сделать исключение и заставить вас подождать еще месяц. Ну не хотим мы устраивать рулетку и в случайном порядке решать, какая карта ограничится высоким рейтингом и выставлением на доску почета, а какая станет призовой! Нам это не в кайф, и точка.

Если не произойдет ничего непредвиденного, подведение итогов состоится в следующем номере. Предположительно, призовой фонд составит 15 позиций.

Конкурс “Пять турнирных задач”

Здесь мы, как обычно, подводим итоги конкурса по Magic: The Gathering “Пять турнирных задач”, состоявшегося в седьмом номере журнала. Всем нашим читателям, увлекающимся MTG, независимо от участия в конкурсе, мы рекомендуем раздобыть седьмой номер, прочесть задачки и затем прочесть ответы. Вы узнаете много для себя интересного, что, очень может быть, в дальнейшем сможете применить на практике.

Вот имена победителей, встречайте и честуйте!

Первое место (5 бустеров)

Gavr (petrakov@cityline.ru)

Из письма:

“Пожелания. 1) Расширяйте и дальше рубрику “Вне компьютера”, несмотря на сопротивление отдельных злобных субъектов. Это одна из самых интересных рубрик в журнале.”

Второе место (4 бустера)

Яснов Владимир aka Farseer of Yonifer (velard@com2com.ru)

Третье место (3 бустера)

Дмитрий Терехин (a.terekhin@global-one.ru)

Четвертое место (2 бустера)

Дмитрий Румянцев (Москва)

Пятое место (1 бустер)

Сергей Днепровский (Санкт-Петербург)

Наши поздравления победителям! Напомним, что призы предоставляются замечательным московским клубом “Даймонд XXI век”, соблюдающим свои обязательства по поддержанию конкурса — несмотря на то, что столкнулся с огромными проблемами (собственно, об этом вы можете прочесть статью в номере).

Первая задача

Судья говорит, что потеря жизни (loss of life) не относится к категории damage, а как следствие, никаким образом не может быть спревенчена благодаря пособничеству COR: Black. Противник теряет две жизни и незамедлительно отправляется на кладбище вслед за своей землей.

Вторая задача

Видимо, наиболее правильным, учитывая нежелание тратить Counterspell, будет сыграть Daze в надежде, что противник по каким-либо собственным причинам не захочет доплачивать одну ману. Причем сыграть его нужно за возвращение земли в руку, предварительно повернув ее за ману (тогда у нас имеется одна мана и есть одна неповернутая земля — запас под Counterspell, если противник еще что-нибудь неприятное захочет сыграть; то, что можем в итоге получить тап burn на единичку, не имеет особого значения). Далее, если он все же доплатит (самое вероятное) одну ману за Daze, то жертвуем Spiketail Hatchling. Доплатить противнику уже нечем, и заклинание успешно каунтерится.

P.S. При рассмотрении ответов мы не обращали внимания, оставлена ли мана на Counterspell. По идее, ее стоило оставить, но — это не являлось условием решения данной задачи.

Третья задача

Рассматриваем цепочку. Сначала срабатывает Withdraw, возвращая обоих существ в гостеприимные руки хозяев. Muzzle при этом уходит на кладбище. Далее происходит нанесение урона. Поскольку Muzzle в игре уже не присутствует, то весь урон успешно наносится. А поскольку существо с trample и блокиратора у него уже нет, то в нас проходят все 7 очков вреда.

P.S. Эта задача удивила нас дважды. Во-первых, почти в таком варианте она была опубликована в забугорном журнале “Duelist”, о чем мы не имели ни малейшего понятия. Ну, шут бы с ними. Во-вторых, совершенно неожиданно она представила сложность, и правильных ответов по ней оказалось не столь много. Почти все сообразили, что урон наносится, однако то, что он проходит полностью, внезапно сделалось камнем преткновения. Рекомендация к читателям: разберитесь с тем, как работает trample. Это не самое сложное, что есть в “Магии”.

Четвертая задача

Wave of Reckoning наносит урон одновременно, и его эффект через цепочку не идет. И, в итоге, в ответ на Wave of Reckoning надо использовать Flowstone Armor на Ribbon Snake, а с помощью Rapasea предотвратить одну единичку урона, падающего на Thresher Beast (либо на Agent of Shauku, по желанию). Далее Wave of Reckoning срабатывает, в результате чего Agent of Shauku (или Thresher Beast, соответственно) в компании с Ribbon Snake после срабатывания эффекта Wave of Reckoning отправится к праотцам. Большого сделать невозможно.

P.S. Задача, в действительности, довольно легкая. И именно это, как и предполагалось, стало для многих основной сложностью. Почти каждый пытался найти некий скрытый момент, которого не было и в помине.

Пятая задача

Основное, что требовалось учитывать при решении задачи, это разницу между понятиями “creature” и “creature card”. Жетон (token), во-первых, является существом и, погибая, падает на кладбище, после чего исчезает из игры, но, во-вторых, он никаким образом не является картой (т.е. в нашем случае это не будет creature card).

Происходит следующее (сразу оговоримся, что будем для упрощения рассматривать происходящее без учета того порядка, в котором триггеры ложатся в цепочку). Spiketail Hatchling вваливается в игру. Автоматически срабатывают три триггера: от Dual Nature, Overburden и Aether Flash. Причем последним в цепочку, по правилам срабатывания триггеров, ляжет триггер от Aether Flash, который находится у противника. В каком порядке в нее лягут Dual Nature и Overburden, не имеет значения (вообще, для триггеров в подобной ситуации мы сами решаем, кто из них в каком порядке сработает).

Рассматриваем цепочку с конца. Первым сработает Aether Flash. Копьехвост сдох. Активизируется триггер от Fecundity — мы берем карту. Далее срабатывает, например, Dual Nature. Ничего не происходит, т.к. существа уже нет в игре (см. "Правило 410.10" из The Comprehensive Rulebook; прочесть можно на официальном сайте по адресу www.wizards.com/magic/MTG_Rules.asp). Вслед за этим — Overburden. Мы берем землю на руку. Собственно, все.

Общий итог: вернули со стола одну землю, взяли с колоды одну карту, посадили Spiketail Hatchling, сидим и думаем, на фига мы это сделали.

И напоследок, для прояснения обстановки, приведем это самое "Правило 410.10". Звучит оно примерно следующим образом. Когда триггеры срабатывают на карту, которая меняет игровую зону (например, comes into play или leaves play), то на разрешении триггера проверяется наличие карты в этой зоне. Иными словами: если, например, триггер активизируется на пришествие карты в игру, но затем в момент своего разрешения (resolution) этой карты в игре не обнаруживается, то он отменяется. Таким образом, Dual Nature не сработает, т.к. ему уже некого копировать. С другой стороны, Overburden вполне себе сработает, т.к. для него не важно, есть ли стриггерившая его карта в игре.

P.S. Полностью правильно эту задачу решил лишь один человек, как следствие, занявший первое место. Остальные с ней не справились. Однако мы не стали судить слишком строго и не исключили из участия в конкурсе всех тех, кто ее не решил, но справился с прочими задачами.

В следующем номере

В следующем номере будут подведены итоги по следующим конкурсам:

1. Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic 3!!!! Да, да и еще раз да, час истины близится, и весь мир узнает победителей! На конкурсе в итоге, после отсева сбойных и совсем уж лаговых карт, осталось около 90

сценариев. Все они будут снабжены рейтингами и общими информационными справками, после чего выложены на компакт для всеобщего обозрения, рассмотрения, отыгрыша, неадекватного возмущения и коленопреклоненного любования! Это — будет. Гм... если у нас снова, как в прошлом месяце, во всем здании не вырубят электричество... Типа шутка. Типа злая. Если вырубят они, то вырубим их. Кто к нам с мечом... Так что до следующего номера, господа участвующие и господа ждущие результатов (а ведь очень многие ожидают появления карт на компакт!), ОНО грядет.

2. Конкурс "Пять турнирных задач" в серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" продолжается. В следующем номере будут подводиться итоги по пяти задачам, опубликованным в прошлом номере, т.е. в восьмом. Вам будет интересно узнать, что на данный момент отвечающими найдено 2 варианта решения пятой задачи — про победу на первом ходу в Extended. Жаль только, многие не вняли предупреждению о том, что большое количество карт в Extended забанено, и активно вставляют черт знает кого, вплоть до Dark Ritual, по которому первого апреля сего года скорбел и матерился (на Визардов) весь "магический" мир. Хех! Да если б Dark Ritual оставался в этом формате, задачу надо было бы делать не пятой, а первой! Утрирую, конечно. Третьей.

3. "Тест №1: Стратегии" также разрешится в следующем номере. Да, народ... Вы нас прямо-таки завалили письмами с ответами. Тучи. Тонны. Рои алчущей саранчи обрушились на наши почтовые ящики, как виртуальные, так и вполне реальные, заставляя их пухнуть килобайтами и пачками одних и тех же закорючек: 1-а, 2-ж, 3-ц, 4-уфхц... ну, вы поняли. А особенно порадовал тот факт, что многие, очень многие отвечающие радостно провозглашали, что, мол, конкурс простой, и все на него ответят, и почему, и зачем, и как можно такие простые делать... А мы вот разбираем все эти тонны уверенной в своей непогрешимости читательской документации и соображаем: там вообще хотя бы пять полностью правильных ответов наберется или как?.. Вся толпа дружно срезалась на одном из вопросов, который, честно сказать, мы бы только

с большого подпития посчитали сложным. Вплоть до того, что в какой-то момент мы усомнились в собственных знаниях и ринулись перепроверять. Дескать, как же так, что за такое этакое оно самое... Оказалось — верно. Что за вопрос такой, спрашиваете? Ну да, так я вам и сказал! Узнаете в следующем номере.

4. Мини-конкурс "Три поля брани" из глобального материала по совершенно потрясному Icewind Dale также будет реализован в — см. подзаголовок. Ни черта он не до 20 августа был — совершенно правильно поступили те, кто счел это ошибкой и прислали свои ответы. Это я, когда даты проставлял, на сонную голову (именно сонную — попрошу не думать лишнего!) голову описался, за что эту голову с себя снимаю и, в низком поклоне ею по земле помахивая, смиренно прошу прощения. Впрочем, учитывая количество присланных ответов, никого этот факт не смутил (я про дату, а не про голову), и ответов пришло вполне себе достаточно. Так что все рулезз, и ответы в следующем номере. Вместе с объявлением победителя, конечно!

5. Кроссворд из седьмого номера обрастет ответами в девятом номере. Без изменений — все как обычно.

1. Все остальные конкурсы, викторины и иные произведения нетленного искусства зачернительства чужих мозгов извилилотворческими инсинуациями обретут свет истины в последующих номерах.

Подведением итогов и нагоном пурги по этому поводу занимался aka Геймер (gamer@igromania.ru). Участвовали: Саша Яценко (а кто, по-вашему, ответы к своим задачкам надиктовывал!), Святослав Торик (главный тестер №1 стратегий) и некие другие не менее темные личности, постаравшиеся остаться неизвестными (это были C.S.M. и DeD-0). ■



КРОССВОРД

По горизонтали:

8. Многоцелевое оружие в Thief 2, которое в некоторых своих вариациях оружием не является. 11. Недоклан из Legend of the Five Rings. 13. Red. 14. Один из лучших существующих экономических симуляторов (см. "Тест №2"). 15. Один из Геройских дистрофиков. 16. Способность, позволяющая диавловторовской амазонке уклоняться от ударов при прогулке. 17. Бронетанковый навык из Героев. 18. "Продвинутый" строитель из Total Annihilation: Kingdoms — Iron Plague. 20. Клан из Shogun. 21. Тяжелый и очень мощный робот из MechWarrior/BattleTech. 22. Одним из миров AD&D является Raven****. 23. Могуущественные стихийные духи со множеством сверхъестественных способностей, происходят из арабских легенд (см. "Monstrum Magnum"). 25. Мифическое существо. Помесь женщины с некой птицей, предположительно — крашеной под орла вороной. Отличается скверным характером

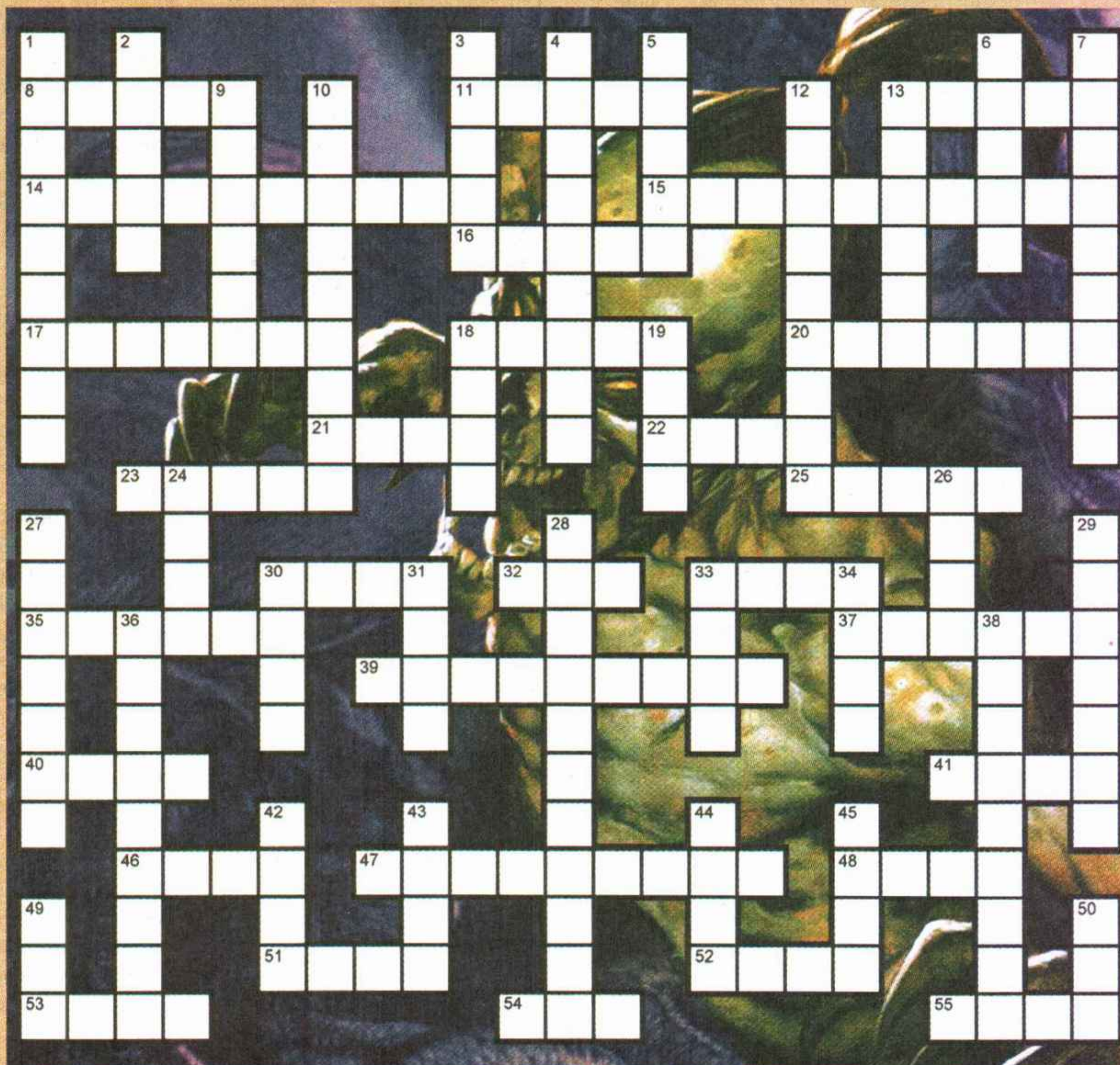
и мерзопакостным поведением. 30. "Дьявол Шоу" в оригинале (одно из слов названия). 32. Мы думаем: хоккей. Мы произносим: ***. 33. Были такие гонки. Второе слово — Twist. Третье — Turn. А первое слово вам предстоит отгадать. Причем написать 4 из 6 букв (последовательных), которые сами составляют цельное слово. 35. Это шпион и ниндзя "в одном флаконе", точнее, "юбке". Или правильнее — кимоно? В любом случае — из Shogun. 37. Функция починки техники в Submarine Titans. 39. Увеличение скорости передвижения в Героях. 40. Главный герой охотничьих симуляторов. 41. Fir**** Сиды Мейера. 46. ОНА. 47. Там ей самое место... В смысле, уровень из Vampire: The Masquerade. 48. Сооружение протоссов (одно из слов названия). 51. Avalon. 52. Источник получения ресурсов в Warlords: Battlecry. 53. Тре-

тье слово "Беспредела". 54. Один из низших боевиков в Dark Legions. 55. Беремотник в Героях (одно из слов названия).

По вертикали:

1. Антимертвячья аура паладина в Diablo 2. 2. Адд-он к Blood называется *****ic Passage. 3. Роботосимулятор от 7th Level, некоторое количество лет назад удачно локализованный компанией "Амбер". 4. Группа животноводческих заклинаний из Vampire. 5. Что в процессоре влияет на скорость работы с графикой, помимо его частоты? 6. Хилый лекарь из Red Alert. 7. RTS, до сих пор играющаяся в клубах. 9. Заклинание из Majesty, существенно снижающее скорость юнита. 10. Когтистый персонаж из Marvel Comics. 12. Минотаврятник в Третьих

Героях. 13. Храм светлой силы в Majesty (очевидно, какое из слов). 18. Броненосец из TA: Iron Plague — Kingdoms (одно из слов). 19. Заклинание из M&M, замедляющее падение героев, так что они не особо страдают от неудачных приземлений (одно из слов). 24. Выстрел в какую "зону" противника является наиболее смертельным в Fallout? 26. Водокачка в SimCity 2000-3000. 27. Хозяйственно-экономический термин, особенно четко проявляющийся, например, в Warcraft и Age of Empires. 28. Шахматный симулятор, существовавший чуть ли не на всех платформах. 29. Огразмический deathmatch на танках (подразумевается название игры). 30. Симулятор медвежатника (одно из слов названия). 31. Ресурс в Age of Empires и не только. 33. То, что мы слушаем... тьфу! Т.е. самое бесполез-



ное оружие в любой серии Jagged Alliance. 34. Одна из самых знаменитых космических мыльных опер (одно из слов названия). 36. Характеристика из Fallout, весьма полезная при общении с NPC. 38. GF из Final Fantasy VIII. 42. Заклинание из M&MVIII, разрывающее связь между душой и телом жертвы, после чего наносится урон по уровню магии (одно из слов). 43. Боевой клич варвара в Diablo 2. 44. Частица, входящая в имя персонажа из Planescape: Torment. 45. ГДИйский враг. 49. Баскетбол. 50. Шайтан-труба из Duke Nukem 3D.

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы в октябрьском номере. 3. Кроссворд составили *ака Геймер (gamer@igromania.ru)* и *Святослав Торик (torick@igromania.ru)*.

Ответы на Кроссворд в "Игромании" №8 [35] 2000

По горизонтали: 1. Infogrames. 6. Talonsoft. 11. AoE. 12. Chameleon. 13. Alien. 14. Stern. 15. Hud. 16. Wolf. 18. Rune. 19. Stun. 20. Ninja. 21. SSI. 22. Eidos. 24. Rebel. 26. Abilities. 28. Genie. 31. Ascension. 35. Cavalry. 36. Efrete. 37. World. 40. Endurance. 41. Stamina. 42. Stilled. 43. Protection. 44. Navigation.

По вертикали: 1. Illusionary. 2. Flares. 3. Green. 4. Machines. 5. Submersible. 6. Telekinesis. 7. Lionhead. 8. Nomad. 9. Orsi. 10. Transformer. 17. Orion. 18. Raal. 23. SSG. 25. Entrancement. 26. Array. 27. Stone. 29. Elementalist. 30. Scoutship. 32. Evolution. 33. Salvation. 34. Lizardman. 38. Zealot. 39. Uesugi. ■



РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва

ООО ТД "Паблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974-21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс", т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Владимир

ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Екатеринбург

"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Мурманск

ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Нижний Новгород

ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск

ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург

"КП в Оренбурге", т. 77-06-80

Санкт-Петербург

ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Челябинск

ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита

ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на три (с ноября 2000 г. по январь 2001 г.) или на шесть месяцев (с ноября 2000 г. по апрель 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 3 ноября**. Требуется, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа — ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049
в Отделении № 1 АКБ "Металлбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (октябрь — март)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 6 ноября** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 455, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	No 11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	No 11, 12'99; ЛКИ-7
AGE OF WONDERS	No 1'00; ЛКИ-8
ALIEN EARTH	No 5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	No 7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	No 10'99
ANCIENT EVIL	No 11'98
APACHE HAVOC	No 3'99
ARMOR COMMAND	No 5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	No 12'99
BALDUR'S GATE	No 3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	No 6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	No 8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	No 4'99; ЛКИ-4
BLOB JOB, The	No 4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	No 3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	No 9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN - FIRESTORM	No 4'00; ЛКИ-8
C&C: TIBERIAN SUN	No 10, 11'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	No 12'98
CART PRECISION RACING	No 5'98
CIVILIZATION: CALL TO POWER	No 5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	No 9'99; ЛКИ-7
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	No 9'98; ЛКИ-2
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	No 2'00; ЛКИ-8
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	No 11'99; ЛКИ-7
DAIKATANA	No 6'00
DARK REIGN 2	No 8'00
DARKSTONE	No 9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	No 8'98; ЛКИ-2
DEMISE: RISE OF THE KULTAN	No 3'00; ЛКИ-8
DESCENT 3	No 9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	No 11'99; ЛКИ-7
DIABLO II	No 7'00
DIE HARD TRILOGY 2	ЛКИ-8
DINK SMALLWOOD	No 7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	No 9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	No 11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	No 9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	No 9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	No 7, 8'99; ЛКИ-6
ENEMY INFESTATION	No 12'98
EUROPEAN AIR WAR	No 4'99
EVOLVA	No 6'00
F1 RACING SIMULATION	No 6'98
F-16: AGGRESSOR	No 4'99
F-22 LIGHTNING 3	No 7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	No 7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	No 11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	No 4'99
FIGHTING FORCE	No 6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	No 5'99; ЛКИ-4
FINAL FANTASY VIII	No 3'00; ЛКИ-8
FLIGHT SIMULATOR 2000	No 11'99
FLIGHT UNLIMITED III	No 10'99; ЛКИ-7
FLY!	No 9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	No 5'98
FORCE 21	No 9'99
GRIM FANDANGO	No 12'98
GROMADA	No 6'99; ЛКИ-6
GROUND CONTROL	No 7'00
HEART OF DARKNESS	No 9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	No 8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	No 4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	No 8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	No 12'99; ЛКИ-7
ICEWIND DALE	No 8'00
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	No 6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	No 6'98; ЛКИ-2

IMPERIUM GALACTICA II	No 5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	No 11, 12'98
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	No 4'00; ЛКИ-8
JAGGED ALLIANCE 2	No 8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	No 6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	No 8'99; ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS - NIGHTMARE CHILD	No 8'00
KKND 2: KROSSFIRE	No 9, 11'98
LAMENTATION SWORD	No 6'99
LANDS OF LORE III	No 5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER	No 11'99; ЛКИ-7
LIATH	No 3'99
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	No 4'00; ЛКИ-8
MALKARI	No 6'99; ЛКИ-5
MDK 2	No 6'00
MECH COMMANDER	No 11, 12'98
MECHWARRIOR 3	No 7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	No 5'00
MIDTOWN MADNESS	No 7'99
MIG ALLEY	No 9'99
MIGHT & MAGIC VI	No 7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT & MAGIC VIII	No 3, 4'00; ЛКИ-8
MIGHT & MAGIC VII	No 7, 8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	No 12'98
MORTAL COMBAT 4	No 8'98; ЛКИ-2
NASCAR REVOLUTION	No 4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	No 7'99
NHL 2000	No 10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	No 5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
NOX	No 3'00; ЛКИ-8
OF LIGHT AND DARKNESS	No 9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	No 12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	No 8'99; ЛКИ-7
OUTWARS	No 6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	No 9'98; ЛКИ-2
PHARAOH	No 12'99; ЛКИ-7
PLANESCAPE TORMENT	No 2'00; ЛКИ-8
PRINCE OF PERSIA 3D	No 10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	No 11'98
QUAKE III: ARENA	No 2'00; ЛКИ-8
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	No 3'99
REAL: THE FACE UNKNOWN	No 3'99
RED BARON 2	No 5'98
REDGUARD	No 2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	No 6'99; ЛКИ-5
REMEMBER TOMORROW	No 7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	No 5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	No 4'99; ЛКИ-4
REVENANT	No 12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	No 9'99
RIANA ROUGE	No 6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	No 4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	No 7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	No 10'99
SHADOW COMPANY	No 11'99
SHADOWMAN	No 11'99
SHOGUN	No 7'00
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	No 3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	No 6'99
SIMCITY 3000	No 4'99; ЛКИ-4
SIMS, THE	No 3'00; ЛКИ-8
SINISTAR UNLEASHED	No 10'99
SOULBRINGER	No 7'00
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	No 5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	No 6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	No 7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	No 10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	No 7'99

STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	No 6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	No 5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	No 5'99; ЛКИ-5
STARCRRAFT	No 5'98; ЛКИ-1
STARCRRAFT: BROOD WAR	No 3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	No 6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	No 10'99
SU-27 FLANKER 2.0	No 12'99; ЛКИ-7
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	No 4'99
SYMBIOTICOM	No 4'99
SYSTEM SHOCK 2	No 10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	No 7'98; ЛКИ-2
THE LONGEST JOURNEY	No 6'00
THIEF II: THE METAL AGE	No 5'00
TOCA 2 TOURING CARS	No 6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	No 12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 3	No 4'99; ЛКИ-4
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	No 1, 2'00; ЛКИ-8
TOTAL AIR WAR	No 12'98
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	No 4'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	No 8'99; ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	No 8'00
TRAITORS GATE	No 12'99
TRESPASSER	No 12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	No 7'98; ЛКИ-2
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN	No 2'00; ЛКИ-8
U.F.O.s	No 5'98; ЛКИ-1
UBIK	No 7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	No 1'00; ЛКИ-8
UNREAL TOURNAMENT	No 2'00
UNREAL	No 7, 8'98; ЛКИ-2
URBAN CHAOS	No 2'00; ЛКИ-8
VAMPIRE: THE MASQUERADE	No 7'00
WARHAMMER 40K: RITES OF WAR	No 9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	No 4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	No 6'98; ЛКИ-2
WARLORDS: BATTLECRY	No 8'00
WARZONE 2100	No 5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	No 6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	No 1'00; ЛКИ-8
WILD METAL COUNTRY	No 6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	No 11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	No 3'99
WORMS: ARMAGEDDON	No 4'99
X-COM: INTERCEPTOR	No 9'98; ЛКИ-2
ZORK: NEMESIS	No 5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	No 5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	No 6'98; ЛКИ-2
АЦТЕК: ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА	No 2'00; ЛКИ-8
АШТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	No 10, 11'99
АЭРОПОРТ	No 5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	No 9'99
БРАТЯ ПИЛОТЫ 2	No 5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	No 4'99
ГОРЬКИЙ-17	No 12'99; ЛКИ-7
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	No 12'98
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	No 6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	No 10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	No 4'99
НЕВЕРоятные приключения в Голливуде	No 3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	No 7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	No 5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	No 12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	No 9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	No 5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	No 4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	No 6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	No 5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

☐ на 3 месяца (ноябрь — январь включительно) — 111 руб.

☐ на 6 месяцев (ноябрь — апрель включительно) — 222 руб.

☐ на 3 месяца (ноябрь — январь включительно) с CD-ROM — 186 руб.

☐ на 6 месяцев (ноябрь — апрель включительно) с CD-ROM — 372 руб.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

город _____

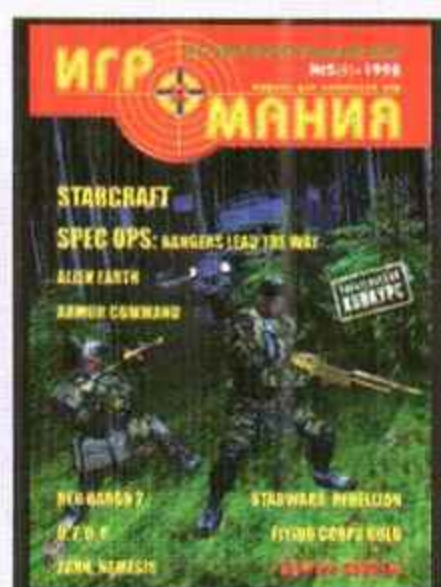
улица _____

дом/квартира _____

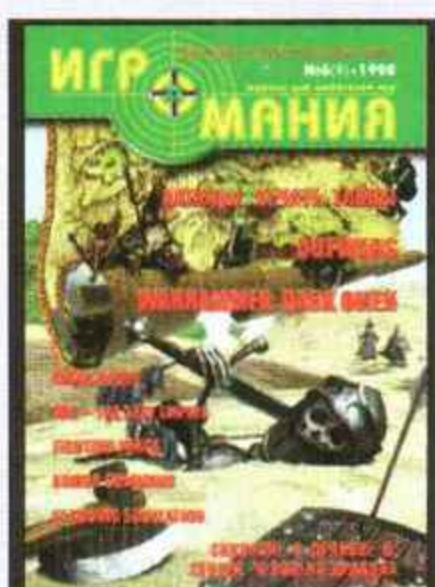
Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



5 '98 – 10 р.



6 '98 – 10 р.



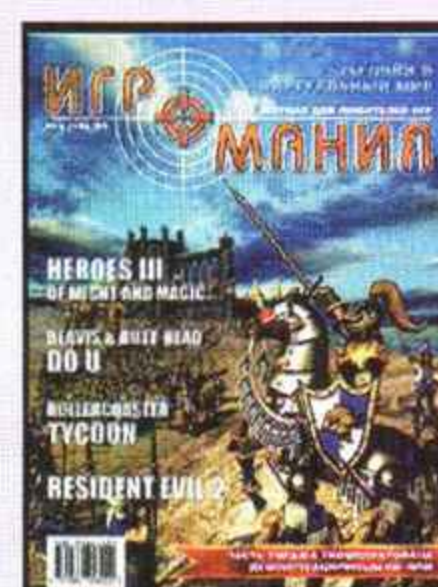
11 '98 – 10 р.



12 '98 – 10 р.



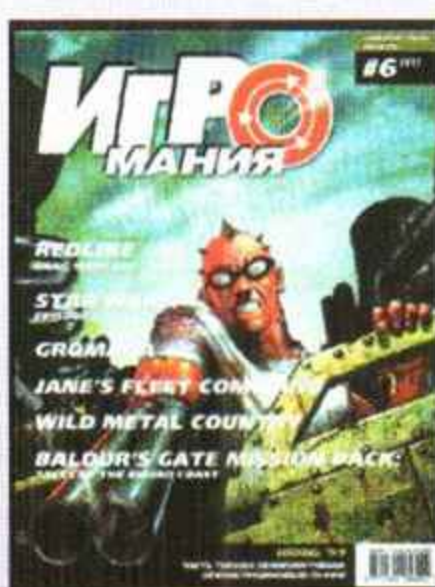
3 '99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р



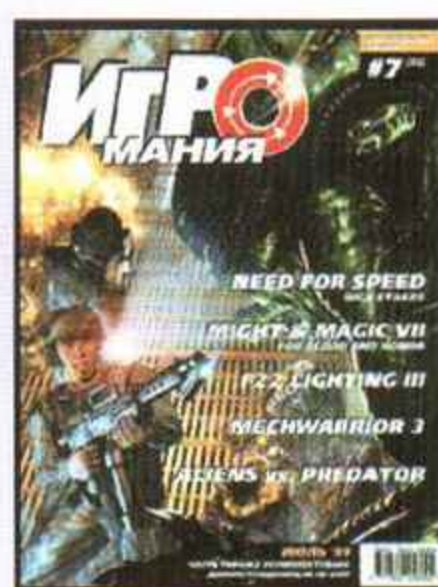
4 '99 – 20 р.



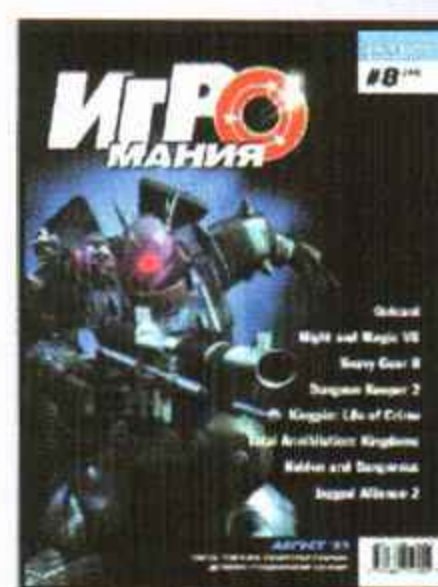
5 '99 – 20 р.
с CD-ROM – 37 р



6 '99 – 20 р.
с CD-ROM – 37 р



7 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



8 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



9 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



10 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



11 '99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р



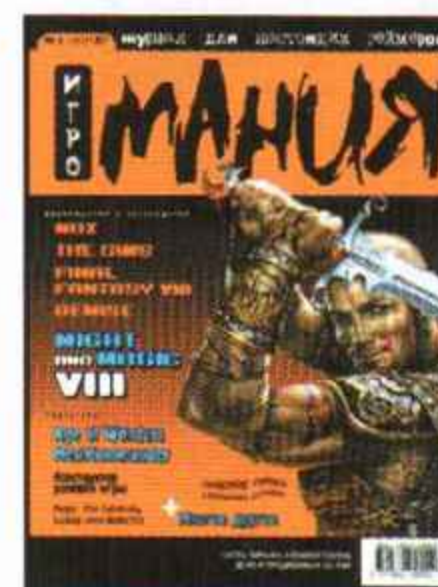
12 '99 – 30 р.



1 2000 – 35 р.



2 2000 – 35 р.



3 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



4 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



5 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



6 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



7 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



8 2000 – 40 р.
с CD-ROM – 52 р

Внимание!

Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в 20 минутах ходьбы от м. Люблино), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 975-7409, 975-7410 или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).



«Место действия:
«Вавилон-5» – 40 р



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



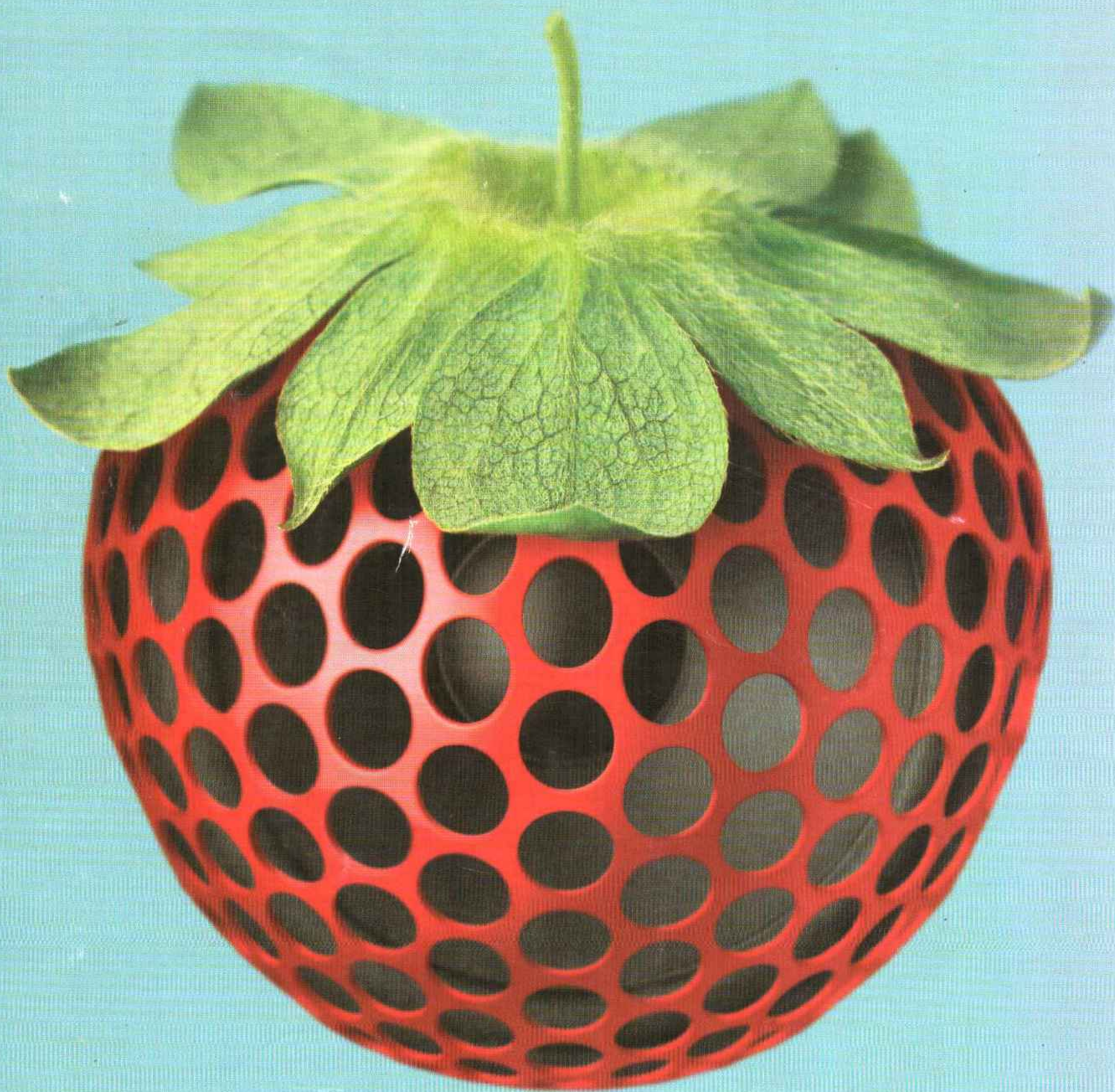
Выпуск №7 – 45 р.



Выпуск №8 – 45 р.

Заявки направляйте по адресу:
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.
Или электронной почтой: kolo@igromania.ru.
Стоимость пересылки около 30 р.

Москвичи могут оформить заказ на
доставку книги и журналов на дом.
Стоимость доставки от 20 р.



радио
СТАНИЦА
2000

107 FM

танцевальное радио №1